免责声明

邪の恶 Aogu 合니다 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.182

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年6月7日

页数：212页

又是一年的高考日子。


掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.182
专题企划
粉色小球掌上行
《星之卡比》掌机游戏回顾
研究中心
新·光之神话 帕尔蒂娜之镜
3DS
火焰之纹章 觉醒
3DS
攻略透解
真·三国无双VS
3DS
特快专递
神孕 请为我生孩子吧！
PSP
游戏里也要听爸爸的话
PSP
未来日记 第13个日记所有者：RE:WRITE
PSP
赠品
《圣人协奏曲》卡片

本辑特别关注

高对抗的一骑当千！

系统分析
特技详解
练兵、故事、VS三大模式全攻略

真·三国无双 VS 3DS

攻略透解 P100

特快专递 P078

你的日记本上写着十分钟后的事情吗？

系统解析
系列作品&角色全介绍
Best End流程攻略

PSP

未来日记 第13个日记所有者 RE:WRITE

专题企划 P023

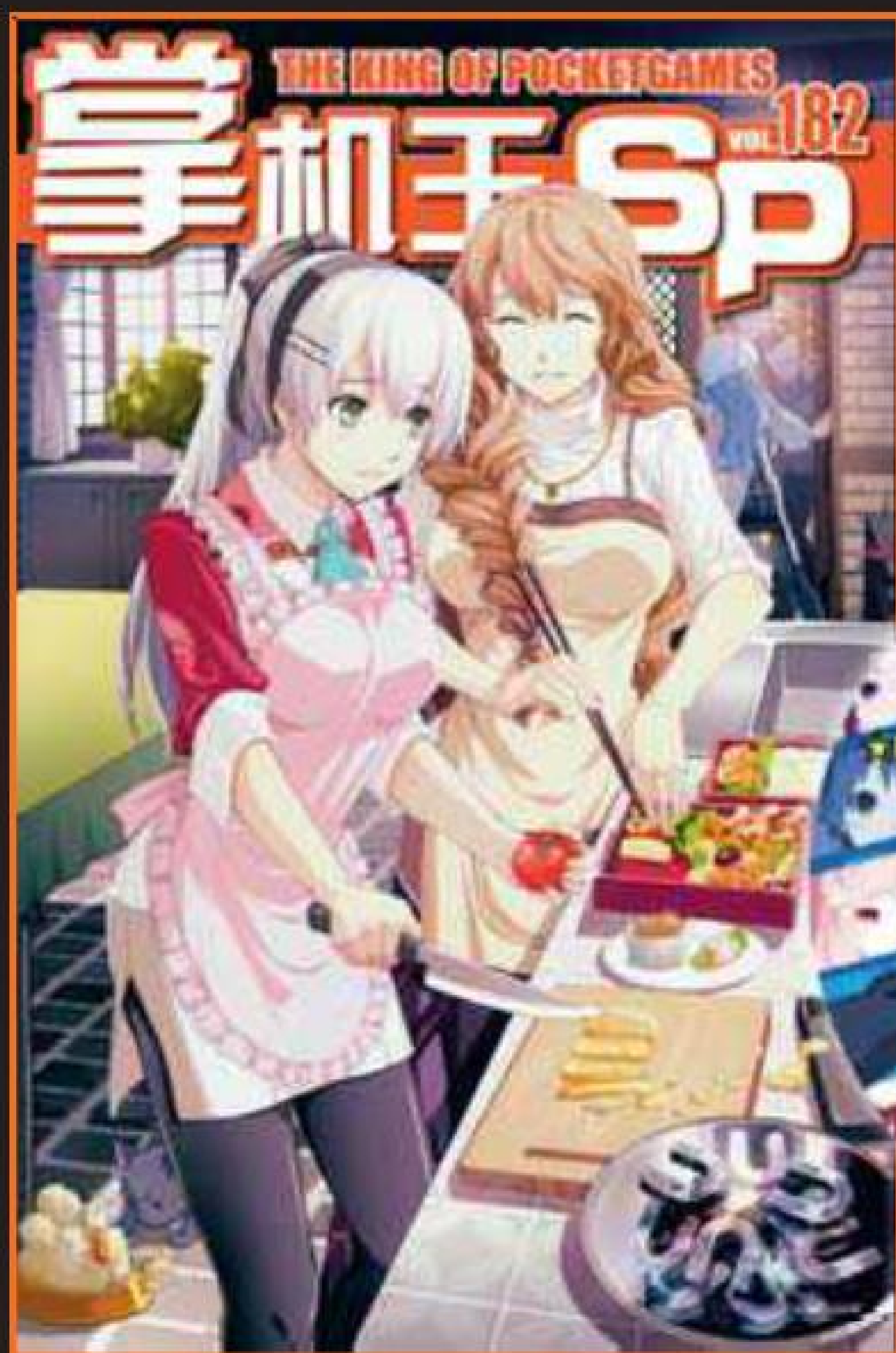
任天堂动作游戏明星之一的星之卡比，今年迎来了自己的20岁生日，就连这个诞生于上世纪90年代的粉色小球如今也已经长大成人，真是不由得让人感叹时光如梭。这次的“专题企划”中，我们就来了解一下《星之卡比》的游戏吧。

粉色小球掌上行
——《星之卡比》掌机游戏回顾

卷首语

经过了3个月左右的忙碌，总算是熬过开年时期的截稿地狱，轻松下来后自然是要填各种坑了。从开年到现在，掌机平台可以说是大作不断，5月上旬算是个难得的空档期，之前奋战于游戏狂潮中玩家们总算可以歇口气干干其他事了。不过仔细想想，貌似马上又要到莘莘学子们奋力一搏的时期了，高三学生相信此刻一定承受着巨大的压力吧，学习固然重要，不过调整好心态也是一门功课，本辑可爱的《星之卡比》专题以及众多专栏对于调节心态、舒缓压力相信能起到一定的作用，紧张学习之余也要继续支持《掌机王SP》哟！（唉嘿☆）

阿鲁



掌机王Sp VOL.182

封面用图：英雄传说 零之轨迹
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.182

地址：http://www.tudou.com/programs/view/B_8CKIQhLMA/
密码：KDGH182

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

掌机情报站

黄金眼

PlayStation Vita总部

三次元空间

专题企划

前线狙击

新作拼盘

特快专递

CONTENTS 目录

游戏索引

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

Sony集团发布2011财年业绩，PSV财年出货180万台



Sony集团于5月10日发布了2011财年的业绩情况。2011财年集团创收6兆4932亿1200万日元，同比减少9.6%；营业损失672亿7500万日元；当期纯利润为4566亿6000万日元的赤字，创下了集团创建以来的亏损纪录。财报显示造成巨额亏损的主要原因是去年东日本大地震以及泰国洪水等自然灾害的影响，以及日元汇率高涨带来的损失。

其中游戏业务所在的消费产品与服务部门，销售额3兆1368亿日元，同比减少18.5%，营业损失2298亿日元。游戏业务的减收主要在于PS3战略性降价造成的硬件销售额减少，以及主机世代交替造成的PS2业绩的下降。2011财年Sony共出货1390万台PS3主机（相比2010财年减少40万台），PSP和PS2的硬件出货则分别为680万台和410万台，分别比2010财年减少120万台和230万台。软件方面，PS3游戏出货1亿5660万套，相比2010财年提高870万套，但PSP和PS2游戏则出现了明显下滑，其中PSP游戏出货3220万套，相比2010财年减少1440万套，而PS2游戏出货790万套，相比2010财年减少850万套。财报中并未显示发售不久的PSV主机的销售情况，不过在后来的财报电话会议上公司CEO平井一夫透露财年内PSV的出货量为180万台，对于这个成绩，Sony集团的CFO（最高财务总监）加藤优表示“还过得去”。

Sony集团期望2012财年能够实现300亿日元的纯利润黑字。常年亏损的液晶电视业务的赤字压缩，以及没有东日本大地震和泰国洪水影响下数码相机与PC业务的业绩回复将会为此做出贡献。集团将不仅仅依赖于业绩坚挺的电影、音乐、金融业务，经营不振的电子产品业务也将试图黑字化，最终寄望于集团能够告别连续5年的纯利润赤字困扰。集团计划在2012财年出货1600万台家用主机（PS3与PS2总和），以及1600万台掌机（PSP与PSV的总和），由此可以看出集团对PSV在2012财年的表现还是充满信心的。



Level-5的受期待原创AVG作品《时间旅人》发售日期与价格确定。游戏将于今年7月12日同时登陆3DS、PSV和PSP三大掌机平台，售价均为5980日元。其中PSV和PSP版还将同时发售数字下载版，售价为4980日元。《时间旅人》是因负责《428 被封锁的涩谷》等知名音响小说而为玩家们所熟知的制作人石井次郎（イシイジロウ）从Chunsoft跳槽到Level-5后的最新AVG大作，游戏以2031年的东京为舞台，名叫“美琴”的神秘少女突然出现在5位立场和目的各不相同的主人公面前，共同对抗东京毁灭这个前所未有的危机。



事件 EVENT

Capcom发布2011财年业绩，《MH3G》出货突破160万



Capcom于5月7日发布了公司2011财年（2011年4月1日~2012年3月31日）的业绩情况。财年内公司共创销售额820亿6500万日元，相比上一财年同期降低16%；营业利润123亿1800万日元，同比下降13.8%；经常利润118亿1900万日元，同比下降8.1%；当期纯利润67亿2300万日元，同比降低13.2%。

家用游戏部门除了《怪物猎人3 G》（3DS）成绩喜人、出货量突破160万之外，《生化危机 浣熊市行动》（PS3/Xbox 360）的表现也不错，不过原本被寄予重望的《街头霸王对铁拳》（PS3/Xbox 360）较为疲软，成绩不如预期，尽管如此，这几款产品在出货量均突破了百万大关。另一方面，在线专用游戏“《怪物猎人 边境 Online》系列”（PC、Xbox360）依然维持着稳定的人气。将多款主打作品集中在上一个财年推出以致造成2011财年热门大作缺失，以及被公司寄予厚望的大作《龙之信条》延期发售，都对家用游戏部门的表现产生负影响。综合下来，家用游戏部门2011财年共创销售额535亿100万日元，同比减少23.9%；营业利润105亿200万日元，同比减少16%。

手机游戏方面，《史努比街道》在日本乃至整个亚洲地区表现坚挺，而面向GREE平台推出的《怪物猎人探险记 梦幻岛》、以及面向Mobage平台推出的《大家一起怪物猎人 卡片大师》的注册会员人数双双突破100万。从全球来看，与facebook联动的《蓝精灵村》成绩稳定，公司旗下负责移动社交游戏开发的子公司BeeLine的产品在全球的累计下载量已经突破了5600万次，为创收做出了相当大的贡献。综合下来，手机游戏部门2011财年共创销售额63亿800万日元，同比增长56.6%；营业利润23亿8500万日元，同比增长74.6%。

财报中同时显示了公司对2012财年的业绩预想。公司表示将在把经营资源向具有巨大成长潜力的在线业务（手机、PC在线游戏、家用游戏下载内容）集中的同时，投放《生化危机6》等以海外为重要市场的主力系列最新作。对于2012财年的表现Capcom充满信心，公司预期该财年将创营业额1050亿日元、营业利润158亿日元，均为历史最好成绩。

硬件 HARDWARE

PSV公布水晶白主机，《初音》限定版主机同时公开



眼看着对手3DS接二连三地推出新配色方案的主机并取得相当理想的成绩，SCE却一直按兵不动。在PSV发售近半年后，SCE终于在近日宣布将在原本水晶黑主机的基础上，推出第二种颜色的PSV主机水晶白。据悉，水晶白PSV主机将于今年6月28日发售，和之前的水晶黑一样，水晶白主机也将分为Wi-Fi版和3G/Wi-Fi两个版本推出，售价方面则维持不变，Wi-Fi版售价24980日元、3G/Wi-Fi版售价29980日元。





为了配合水晶白PSV主机的上市，SCE也将在6月28日推出配套的水晶白色PSV入耳式耳机，售价为2800日元。至于白色的主机携带包，以及白色的皮套与挂绳套装，则早在去年12月17日PSV首发的时候就已

经推出，想要购买水晶白色PSV主机的玩家可以选择添置。

而将于今年8月30日推出的期待作品《次世代初音未来 女歌手计划》（暂名），也将于游戏发售同日推出特制PSV主机的同捆限定版，这也是PSV自发售以来，首次推出游戏特制限定主机。《次世代初音未来》的限定PSV主机为水晶白色，其特别之处就在于，在主机的背面触摸板上将印有玩家们所熟悉的电子歌姬初音未来，整体造型清新美观。除此之外，这款主机同捆限定版中还将包括正式版游戏一张、4GB容量的PSV记忆卡一张、特别设计的主机保护贴膜一张、特别设计的AR卡一张。因为内容丰富，所以同捆限定版的价格也不菲，其中Wi-Fi版售价为34980日元，3G/Wi-Fi版售价为39980日元。

事件 EVENT

Bandai Namco集团发布2011财年业绩，纯利润大幅增长



Bandai Namco集团发布2011财年业绩情况。2011财年集团创收4542亿1000万日元，同比增长15.2%；财年营业利润346亿600万日元，同比增长111.8%；财年经常利润349亿6000万日元，同比增长113.2%；当期纯利润193亿300万日元，同比狂涨944.3%。

包含游戏业务在内的内容部门创收2255亿300万日元，同比增长25.3%，部门利润170亿300万日元，同比增长449.9%，利润率7.5%。家用游戏部分销售额860亿日元，相比上一财年提高了6%。主力游戏方面，代理发行的《暗黑之魂》（PS3/Xbox 360）创下了全球119万套出货量的好成绩，而知名空战大作的续集《皇牌空战 突击地平线》（PS3/Xbox 360）也达成了百万级出货，全球出货量为107万套。与Koei Tecmo Games合作的PS3独占大作《海贼无双》光在日本国内的出货量就达到了94万套直逼百万，而“《传说》系列”最新正统作《无尽传说》（PS3）在日本国内的出货量也达到了77万套，品牌完全复活。此外，《龙珠 究极爆破》（PS3/Xbox 360）全球出货量达70万套、格斗大作《灵魂能力Ⅴ》（PS3/Xbox 360）于日本和欧洲出货69万套、《机动战士高达 极限VS》（PS3）于日本国内出货57万套。多款PS3产品均获得了非常理想的成绩，再次证明了公司在PS系平台的强势。

集团计划2012财年能够销售1232万套家用机游戏（2011财年为1432万套），以及768万套掌机游戏（2011财年为900万3000套）。其中日本国内计划销售362万套家用机游戏（2011财年为589万套），548万套掌机游戏（2011财年为561万3000套）。从平台分布来看，PS3依然是主力平台，计划销售游戏数达748万套，甚至高于排在第二的PSP的345万套以及排在第三位的Xbox 360的314万套之总和。

5月 10日



去年年底登陆PS3和Xbox 360两大家用机平台并获得极高评价的梦幻无双大作《无双大蛇2》，将会以《无双大蛇2 Special》之名移植到PSP平台。PSP版将在原作基础上追加两位新角色以及新游戏模式，目前已经公布的追加新角色为来自《忍者龙剑传Σ2》中的美女雷切尔，另一位新角色目前还没有公布，不过可以确认的是这将是一位完全原创的角色。至于追加的新模式，则是利用了PSP的Ad-hoc功能的4人联机模式。《无双大蛇2 Special》将于今年7月19日发售，价格为6090日元。

事件 EVENT

Koei Tecmo发布2011财年业绩，大幅增收增益



Koei Tecmo集团发布2011财年业绩情况，财年业绩表现良好，同比大幅增收增益。本财年集团创收355亿2500万日元，同比增长10.7%；财年营业利润57亿5800万日元，同比增长74.2%；财年经常利润74亿7200万日元，同比增长56.1%；当期纯利润46亿4000万日元，同比增长69.3%。

游戏部门由于主力软件与合作产品表现突出，创收248亿8300万日元，营业利润47亿9700万日元，实现了大幅增收增益。其中于财年末发售的《忍者龙剑传3》（PS3/Xbox 360）全球累计出货量达63万套，而主打日本国内市场的《无双大蛇2》（PS3/Xbox 360）、《战国无双3 帝国》（PS3）等作品市场表现也较为优秀。此外，公司还积极展开了对新硬件的支持，在PSV平台投放《真・三国无双 NEXT》、《忍者龙剑传Σ加强版》，尤其是前者，在亚洲地区获得了较高的人气。而以《真・三国无双6》为首的老游戏的追加出货以及DLC内容下载情况也比较理想。

在线・手机游戏部门创收56亿3500万日元，营业利润10亿3400万日元。社交游戏方面，在主打游戏《100万人的信长之野望》、《100万人的三国志》基础上，新游戏《100万人的胜利海报》也获得了不错的成绩，带动了部门营收状况。游戏与社交网络服务（SNS）相结合的新类型交流网站“My GameCity”开始提供服务，公司社交游戏产品在日本国内的累计注册会员人数顺利突破500大关。此外，在英语圈投放《100万人的怪物农场》、在中国正式展开《1亿人的三国志》服务等，都显示了公司进军国际市场的决心。

集团寄望于在2012财年使人气系列的正统续作获得进一步成长的同时，积极展开对新硬件首发游戏产品、以及新合作项目的推进。此外，公司也将在着手强化下载业务和扩大海外销售规模的同时，发售新IP产品以进一步提高收益能力。为此，集团预期2012财年将会继续增收增益，预期销售额390亿日元（同比增长9.8%）、预期营业利润70亿日元（同比增长21.6%）、预期经常利润83亿日元（同比增长11.1%）、预期当期纯利润50亿日元（同比增长7.7%）。

5月 10日

PSV原创游戏《灵魂献祭》的细节如期公布。本作将由前Capcom王牌制作人稻船敬二率领自己的公司Comcept负责策划和开发，而Marvelous AQL（即原本MMV、AQ Interactive和LiveWare合并后的新公司）也将同时负责游戏的开发工作。曾为《超时空之钥》等无数经典游戏作品制作过音乐的大师光田康典，以及为PS3游戏《非洲》等作品制作过音乐的作曲家锋山亘将会为本作谱曲。而游戏的监制和发行则将有SCEJ的Japan Studio来负责。游戏最多支持4名玩家联机，玩家扮演的是使用魔之法则的魔法师，通过付出“牺牲与代价”，就可以发动强力的魔法，代价越大魔法就越强力。游戏目前的开发进度约为50%，发售时期暂定于今年冬季。下辑《掌机王SP》将会有本作的首波详细报道。



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。
Lancer

创新的献祭

自从得知索尼正在打造一款PSV版《怪物猎人》式新作，笔者甚为期待，殷切关注着5月10日的发布会，心想索尼果然顿悟了求人不如求己的道理，要正正经经地实施自救策略。岂料《灵魂献祭》的概念图逐步公开后，笔者渐渐产生不祥预感，那过度重口味的游戏风格在日本能有多少市场？

由名制作人挂帅、与第三方合力开发独占游戏，《灵魂献祭》在商业方向上走对了道路。当前日本的第三方大厂过于保守，说服他们为PSV开发独占游戏殊为不易。在SCEJ开发实力短时间内难以突然提升的现实情况下，借助顶尖制作人与部分第三方的开发力量确实是便捷之道。但日本的许多制作人常常任着性子做自己喜欢、而市场却不见得接受的游戏，当年四叶草的《大神》、《神之手》便是此例，当时稻船敬二还幸灾乐祸地讥笑神谷英树、稻叶敦志等人不算是好制作人，真正的优秀制作人应该制作畅销的游戏，而不是自己想玩的游戏。如今世易时移，稻船敬二的诅咒落到了自己的头上，自从他的两家游戏公司成立以来，已连续发表多款游戏，以及与二三线开发商的多次怪异合作，从莫名其妙的“动物海贼三国志”，到化身为武器到宅游戏里抛头露面，稻船敬二的表现着实令人失望，当年创造《鬼武者》、《失落的星球》、《丧尸围城》等大制作的雄风已不复存在，是缺乏资本，还是稻船本人沽名钓誉？





从大篇幅的杂志广告，到大张旗鼓的专门发布会，《灵魂献祭》的宣传攻势不可谓不大，SCEJ方面对本作显然报以厚望，相信投入的资本也不会少。但稻船敬二显然将本作带到了一个错误的方向。本作的重口味程度比起血腥著称的日式B级片有过之而无不及，且不说到时在评级上是否会吃亏，单从市场受众分析这就是一个错误之作。《怪物猎人》所开创的狩猎游戏市场以中小学生为主，《灵魂献祭》却是一个让欧美成年玩家也有些吃不消的重口游戏。此类游戏在日本向来难登大雅之堂，只能是面向少部分特殊玩家群体。而吸引这部分玩家对PSV的普及毫无意义。也许SCEJ对合作项目的审核过于宽松，也许SCEJ的项目决策者们口味独特，所以才会在《东京丛林》等奇葩之作上如此卖力。

SCEJ最可悲之处不是他的游戏开发实力江河日下，而是他总与业界大势背道而驰，总是踩不准玩家的兴趣点，SCEJ的制作人似乎不是在为玩家做游戏，而是一味地按自己的口味做游戏。而且SCEJ制作人的口味总是那么奇特。

SCEJ曾以其不落俗套的创新精神而自豪，他比任何游戏软件商都更积极地摸索新游戏类型，开发原创新作。而当时PS家族集结了所有第三方大作，SCEJ有没有大作问世并不重要。而现在PS家族处境大不相同，SCEJ应该从锦上添花的创新者转型为主流大作的开发主力，而SCEJ从底层开发者到高层管理者似乎都还未适应这样的角色转换。PSV需要的是传统大作，而在传统大作的世界里，“创新”从来就不是首要因素，迎合大众口味才是王道。假如《灵魂献祭》只是一个恬不知耻的《怪物猎人》模仿者，也许市场前景会更广阔。可他偏偏在模仿的同时将自己毁容自残，试图让人认不出他的模仿痕迹，殊不知这只能毁掉自己的性命，换不来任何的尊敬。



Darkbaby 真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

不一样的梦

对于索尼最初的美好印象，来源于一张上世纪80年代末刊登于画报的老照片，索尼的技术之父井深大手提着自社出品的双喇叭晶体管收音机信步于表参道上，神情悠闲而轻松。虽然用现在的审美眼光看来，井深的西服款式土得掉渣，收音机也已是古董级的，但依然洋溢出那个时代的青春和时髦。"SONY"这个品牌在上个世纪末就是许多青年人顶礼膜拜的象征物，创造这个品牌的人们本身也对之充满了自信，曾经还记得另外一张新闻图片；已故索尼社长大贺典雄在出席北京的一场大型音乐会并担任客座指挥时，休憩间悠然手持着Walkman闭目养神。

京瓷创始人稻盛和夫曾说："一款连自己都无法对之完全满意和信赖的产品，有什么理由让它问世呢？！"

最近日本一些蛋疼人士通过追踪推特等社交平台的讯息，发现包括总裁平井一夫在内20余位索尼集团高层的手机清一色均为苹果iPhone系列，他们甚至从未来微博中提到过关于本社当下主推的旗舰手机Xperia X的任何相关内容。其中更有甚者，便是SCEJ总裁吉田修平这种用着iPhone毫无顾忌地发微博评论3DS游戏短长的极品角色了。以拙眼所见，大凡国内外知名企业，无论是生产家化产品的联合利华抑或生产汽车的德国大众等等，大都有提倡使用本公司产品的传统，有些甚至还列为考核员工的奖惩指标。虽然任天堂社长岩田聪也是iPhone信徒，但该社毕竟不生产手机。而作为一个目前正在努力重塑手机品牌的家电集团，其领导层却对于本社主打商品不约而同地弃如敝履，个中情由实令外人不得其解！

本人就职的国内汽车制造行业曾经流传过这样的佳话。某民营汽车制造企业的老板个人身家数十亿之巨，兰博基尼和法拉利等档次的座驾根本不在话下，然而企业草创之初，该老总每天亲自驾驶不同车程（不同行驶公里数）的自产轿车上下班，并及时把驾驶中遇到的问题反馈给技术部门进行改进，目前该企业已经成功跻身国内民营汽车企业前三甲之林。当前索尼的那些经营者们，早已经丧失了井深大时代的使命感，大多不过是尸位素餐的技术官僚而已，他们对于自社产品缺乏认识更严重阻碍了企业的发展。很难想象，那些长期使用着iPhone系列的高层们何从了解Xperia X的性能短长，而一款连本社员工都无法倾心青睐的手机如何能在激烈市场竞争中脱颖而出？类似吉田修平这种对3DS游戏甘之如饴的SCEJ领导者，自然更难以体会到当下PSV用户对于大作游戏极度匮乏的焦渴之心。

索尼对于游戏产业变革曾经做出了巨大的贡献，然而今时却几乎成了因循和模仿的代名词。

索尼一直自我标榜进化和变革，但是进化并不代表着完全否定过去，该社对于自社软件资产的态度始终是"熊瞎子掰玉米、拣一个扔一个"。曾几何时，索尼拥有着丝毫不逊色于任天堂的第一方游戏阵容，其品牌类型分布甚至更为广泛，但是始终缺乏系统性的管理和推广，导致类似《妖精战士》和《荒野兵器》等诸多品牌票房惨败或索性束之高阁。由于游戏品牌的相继崩坏，如今的索尼只能依靠推出诸如《小小大赛车》和《PlayStation全明星大乱斗》这种效颦之作来跟风市场。反观其竞争对手任天堂，对于软件资产的精心呵护值得击节称道。尽管旗下大作如云，任天堂还是没有忘记把二十年前的名作重塑辉煌，3DS版《新·光之神话》在全球市场获得非常不俗的口碑。至于近日在日本本土大热的《火焰之纹章 觉醒》更是振兴品牌的经典案例。"《FE》系列"原本已经滑落到稳定消费用户20万左右的中型游戏，本次任天堂不惜血本对于最新作进行全方位的推广宣传，在游戏品质控制上也务求尽善尽美。本作发售仅三周实际销量即突破35万份，按其销售轨迹进行推算，最终出货突破50万几成定局。该系列已然成功回归到一线品牌的行列中，任天堂经营者化腐朽为神奇的运营力足以令吉田修平等辈汗颜。

当年曾开发过《啪拉啪拉啪》等百万杰作的松浦雅也等人才早已星散，近日又传闻上田文人和陈星汉也将结束和索尼的长期合作关系，该社未来的软件发行之路实在堪忧。

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

本次统计最为抢眼的当属《火纹 觉醒》，在同期装机量远逊于NDS的情况下，轻易取得了超越前辈的销量，无愧于22年来的集大成之作。除此之外，大量4月26日发售的游戏刷榜，PSP的几款小众文字AVG均取得不错的销售成绩；《圣人协奏曲》的3万成绩不过不失，仅次于《火纹》排在第二位。

软件销量（日本） 2012年4月23日～4月29日

1 火焰之纹章 觉醒

ファイアーエムブレム 觉醒

■Nintendo■S・RPG■2012年4月19日■4800日元

NEW 本周销量 6万4528套 累计销量 32万6927套 3DS

以“集系列之大成”为口号的《觉醒》不负众望，发售两周销量就迅速突破30万，这也是“后加贺时代”《火纹》作品中的鲜有佳绩了。为方便新手入门，本作追加了很多人性化的设定，特技系统的彻底回归也让老玩家得偿所愿。除了付费DLC外，免费的下载地图、角色等内容也在陆续放出，相信本作能呈长卖之势。

2 圣人协奏曲 陨星之献诗

シエルノサージュ ～失われた星へ捧ぐ诗～

■Gust■SLG■2012年4月26日■5040日元

NEW 本周销量 3万1335套 累计销量 3万1335套 PSV

在游戏中我们要通过与萌妹子“伊恩”对话，去修复她那残破不堪的内心世界，从而挖掘游戏的种种真相。虽然说游戏玩点有别于传统类型游戏，但Gust在游戏中保持了他们一贯的清新亮丽人设，而新鲜的玩法也吸引了不少PSV玩家为其埋单。

3 神孕 请为我生孩子吧！

コンセプション 俺の子供を产んでくれ!

■Spike■RPG■2012年4月26日■6279日元

NEW 本周销量 2万8068套 累计销量 2万8068套 PSP

4 斯坦因之门 比翼恋理的爱人

シュタインズ・ゲ－ト 比翼恋理のだ－りん

■5pb.■AVG■2012年4月26日■6090日元

NEW 本周销量 2万6581套 累计销量 2万6581套 PSP

5 怪物猎人3 G

モンスタ－ハンタ－3（トライ）G

■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元

↓ 本周销量 1万6783套 累计销量 138万8764套 3DS

6 真・三国无双 VS

真・三国无双 VS

■Koei Tecmo Games■ACT■2012年4月26日■6090日元

NEW 本周销量 1万5607套 累计销量 1万5607套 3DS

7 游戏里也要听爸爸的话

ゲ－ムでも、パパのいうことを闻きなさい!

■NBGI■AVG■2012年4月26日■6280日元

NEW 本周销量 1万4878套 累计销量 1万4878套 PSP

8 超级马里奥3D大陆

ス－パ－マリオ3Dランド

■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元

↓ 本周销量 1万4198套 累计销量 155万5287套 3DS

9 新・光之神话 帕尔蒂娜之镜

新・光神话 パルテナの镜

■Nintendo■ACT■2012年3月22日■5800日元

↓ 本周销量 1万2353套 累计销量 25万8718套 3DS

10 青之驱魔师 幻刻的迷宫

青の祓魔师 幻刻の迷宫(ラビリンス)

■NBGI■AVG■2012年4月26日■5230日元

NEW 本周销量 1万1825套 累计销量 1万1825套 PSP

硬件销量（日本） 2012年4月23日～4月29日

机种	周间销量	2012年销量
3DS	7万1282台	170万6466台
PSV	1万1167台	26万4273台
NDSi	625台	1万6625台
PSP	2万355台	40万3756台

3DS累计销量：584万2205台

PSV累计销量：66万7067台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3285万2127台

PSP+PSP go累计销量：1864万864台

栏目主持：胧月

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

这次评分的游戏恰巧全部撞在了4月26日这一天。为数不多的PSV作品中，《圣人协奏曲》的确叫人眼睛一亮，可惜厂商拙劣的网络服务令其饱受指责，一些恶性BUG也有待修复。其他四款PSP游戏素质中等偏上，其中有三款均为文字类AVG，剧情派玩家或原著FANS可以关注。话说竟没有一个游戏能到“热血推荐”评价，赶快把5月上旬这个软件真空期送走吧。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推进”级别。

圣人协奏曲 陨星之献诗



PSV

基于网络的一款美少女对话游戏，玩家要与女主人公伊恩对话，潜入其内心，帮助她找回失去的记忆。借助精灵的力量，玩家还能修复其内心深处世界的废墟。



胧月 本作被戏称为“PSV上的《深爱》”，人设的漂亮精细无可挑剔。通过少女的连结，与网络上其他玩家交流的系统较有新意，不用每天守着游戏不放，有点玩微博的感觉。伊恩的表情动作可爱而丰富，但时不时也会感到僵硬。可以说游戏本身很好玩，但强制在线的系统和羸弱的网络服务形成了矛盾，实时制的时间流动也与现实生活相融合，问题是时不时又会出现时间上的错位，比如有时候伊恩会在下午4点多钟时就提出想睡觉，半夜又爬起来做饭，令人哭笑不得。另外，在游戏标题、存档、读盘时可能出现的恶性BUG甚至需要删档来解决，极为扫兴。 **7**

总分 **20**

项目	评价
人设	★★★★★
世界观	★★★★☆
严整度	★☆☆☆☆

半夏 到处搜集条码，和角色互动非常有趣，但是需要有一点日语基础，完全不会日语的玩家玩起来会有点吃力。服务器的不稳定、部分BUG的存在，使游戏的乐趣打了折扣。 **7**

酷洛洛 虽然游戏的整体画面风格、音乐乃至故事构成都很不错，但游戏期间的一些图像BUG有够惊悚的，和之前3DS上的《新・深爱》有得一拼，其他小问题也是络绎不绝。 **6**

■シェルノサージュ 失われた星へ捧ぐ诗 ■卡片■Gust■SLG■2012年4月26日■1人■无对应周边

神孕 请为我生孩子吧！



PSP

平凡的主人公和青梅竹马一起被卷入异世界，从此肩负起拯救异世界的重任……发展剧情、培养职业丰富的星之子、探索迷宫、战斗，在特殊表象下的本作其实RPG要素满载。



半夏 本作的标题虽然有些擦边球意味，但游戏实际却是正统的迷宫探索RPG，会让部分玩家觉得服务度不足。神之子的职业非常丰富，编成小队时各职业的搭配比较具有战略性。探索迷宫时虽然有不少宝箱和陷阱，但总体变化不大，有点单调。本作的战斗比较与众不同，合理的选择攻击方位、躲避方位能够使战斗处于有利地位，比较考验判断。战斗时虽然有自动和快进模式，但是整体速度提升不算多，还是略显拖沓。人设整体比较出色，十二巫女都很养眼，神之子也比较可爱，但是道具和怪物的大量重复设计显得有些敷衍。 **7**

总分 **21**

项目	评价
服务度	★★★☆☆
RPG要素	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆

阿鲁 AVG要素以及星之子的多职业原本应该是比较有趣的系统，不过练级阶段一场战斗快进+自由战斗都耗时不少，缓慢的战斗节奏让人昏昏欲睡。 **7**

白菜 系统非常复杂，大段的说明文字让人觉得有些不亲切。发售前大肆宣传的“生孩子”系统其实更多只是个噱头。不过游戏本身的制作还算不错。 **7**

■コンセプション 俺の子供を产んでくれ！ ■UMD■Spike Chunsoft■RPG■2012年4月26日■1人■无对应周边

斯坦因之门 比翼恋理的爱人



大热作品《斯坦因之门》的衍生篇，相比本篇，《比翼恋理的爱人》更着重主人公冈部伦太郎与其他女主角的感情线，PSP版在家用机版的基础上，对游戏的OP及ED进行全面换新。

酷洛洛 全篇攻略20小时左右可以解决，除去更换OP&ED这些老手段，基本上和家用机版没有太大差别，游戏中一些难懂的用语，可以通过TIPS画面去查看说明，这点做得比较亲切。剧情方面，之前无法攻略的桐生萌郁不用说，喜欢椎名真由理、牧濑红莉栖两位女主角的同学，相信在本作中能够获得不少满足感（笑）。PSP版要说缺点的话，读盘频率和速度算得上是个大问题，有时候换一张立绘读一次，听着背后的UMD唧唧咋咋地还挺烦的。而且本作也没有通过数据安装功能去解决这个问题，严重影响了玩家的游戏节奏。 **7**

总分 **21**

系统	★★★☆☆
画面	★★★★☆
音乐	★★★★☆

白菜 本作并非前作的后日谈，而是主人公在其他世界线上的故事。每一条路线都是欢乐的恋爱冒险篇章，其中又数真由理的路线十分优秀，推荐FANS先行游玩。 **7**

胧月 读盘时间稍长，有些影响节奏。剧情方面，期待像本篇一样天马行空的玩家可能会略有失望，还是不要以续作的眼光审视，而将其当做一个FAN DISK会比较有趣。 **7**

■STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん■UMD■5pb.■AVG■2012年4月26日■1人■无对应周边

未来日记 第13个日记所有者：RE:WRITE



人气动漫作品《未来日记》的改编AVG，本作是在2010年推出的PSP《未来日记 13人目の日记所有者》基础上，加入全角色语音与新剧本内容的强化版。

酷洛洛 前作由乃的傲娇本色实在让人摸不着头脑，傲娇槽上升幅度难以把握，难免造成攻关上的困难，因此本作新增的恋爱事件可以变相由玩家主动降低傲娇槽，相比前作要体贴许多。全角色语音是本作的一大特色，动画版声优加入后让本作的代入感上升了一个台阶，而此类漫画形式的剧情丰富，让玩家犹如在看电子漫画一样，也算得上是本作的一大特色。至于缺点，既然推出时TV动画版早已完结，《RE:WRITE》又加入了动画版的所有声优，为何还用前作的漫画版彩页配色，让不少看过动画版的玩家刚接触本作时就一整个不习惯，实在是偷懒。 **7**

总分 **22**

系统	★★★☆☆
画面	★★★☆☆
音乐	★★★★☆

白菜 相比前作增加的全程语音让玩家在游戏时非常有代入感。病娇系统是游戏的一大特色，如何掌控由乃的好感度成了作品的精髓所在。 **8**

阿鲁 在游戏中如何避开死亡结局以及权衡和由乃之间的关系比较有意思，不过既然动画版都完结了，作为加强版的本作竟然不优化一下人设，略显没诚意。 **7**

■未来日记 13人目の日记所有者 RE:WRITE■UMD■角川Games■AVG■2012年4月26日■1人■无对应周边

游戏里也要听爸爸的话



玩家在游戏中要扮演代理爸爸的角色，和三个女儿共同生活，不但要搞好自己的学业，更是要承担整个家庭的重担，让你感受到作为一家之主的不易。

阿鲁 三个女儿性格的反差是原作的一大看点，这一点在游戏中很好地被还原了。自由行动加上能力成长系统一定程度上提升了游戏的自由度，打工的设定也很贴切游戏的主题，再加上审核系统，能让身为代理爸爸的玩家深切体会到养育孩子的困难与压力。总体来说，游戏的系统比较有趣，但是为了应付每周两次的审核系统，常常不得不被迫和女儿们谈话，一定程度上降低了游戏的自由度，而且游戏流程太短也是比较严重的问题，要是能改成两个月的流程并且每周只进行一次审核，相信玩起来会更加有趣。 **7**

总分 **21**

系统	★★★☆☆
画面	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆

白菜 游戏的制作水准比较高，全程语音与繁多的事件设计显示出厂商的诚意。流程基本参照TV版，小游戏的穿插也让AVG部分免去了沉闷的作业感。 **7**

乌冬 全语音能带给粉丝很好的第一印象，游戏中穿插的小游戏也一定程度上减缓了冗长对话带来的沉闷感，作为粉丝向游戏来说是相当不错了，惟一不满的地方是读盘时间有点长。 **7**

■ゲームでも、パパのいうことを聞きなさい！■UMD■NBGI■AVG■2012年4月26日■1人■无对应周边

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH



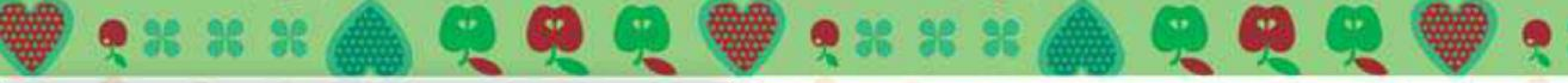
因语言的隔阂，国内大部分喜欢无汉化日式文字类AVG的玩家应该和我一样，直到高中毕业后有闲了才去学习日语，继而被那么一两部优秀作品吸引，迈入该类游戏的圈子。音响小说是文字类AVG里细分下来的一类，论作品数，难以望及泱泱Galgame的项背，然而良品率之高，却不得不令人咋舌。音响小说是原Chunsoft（现Spike Chunsoft）的注册商标，这类游戏以小说为框架，摒弃了普通文字类AVG的对话框形式，而直接将叙述文字嵌入背景之中，配合效果音、背景音乐和丰富的视觉效果，将小说的文字发散性和电影的直观表演性同时奉献给玩家。本人接触的第一款音响小说是2002年发售的《恐怖惊魂夜2》，这款作品相比1992年音响小说的开山祖师《弟切草》已经算非常后辈了，以今天的眼光看，它能够折射出当时的业界环境——一方面，游戏的开发技术相对成熟，游戏的开发工具和载体都足以满足开发者的需求；另一方面，大家做游戏的心态都比较踏实，铜臭味较淡，不少叫好不叫座的作品或系列，仍有一定的生存空间。《恐怖惊魂夜2》以天马行空的故事、细腻的人物刻画、秀逸的文笔和无处不在的荒诞彩蛋取胜，不过也有玩家参与度较低，推理乐趣不足的问题——毕竟玩家大多数时候只能瞠目结舌地任凭故事向着意想不到的情节发展。

去年年底随PSV发售的《真·恐怖惊魂夜 第11个来访者》（以下简称《真》），号称系列的正统续作，且打着回归初代的旗号，不免令人期待。初代的故事和推理都比较正统，争议最少，推理派和剧情派都将其奉为经典，所以《真》自然备受玩家期待，但与此同时，这也是个沉重的十字架。

故事优劣

长坂秀佳、我孙子武丸、北岛行德……音响小说的历代剧本作家都是如此地“闪瞎狗眼”。不在日本文坛中混出点名堂，而仅仅是公司内部







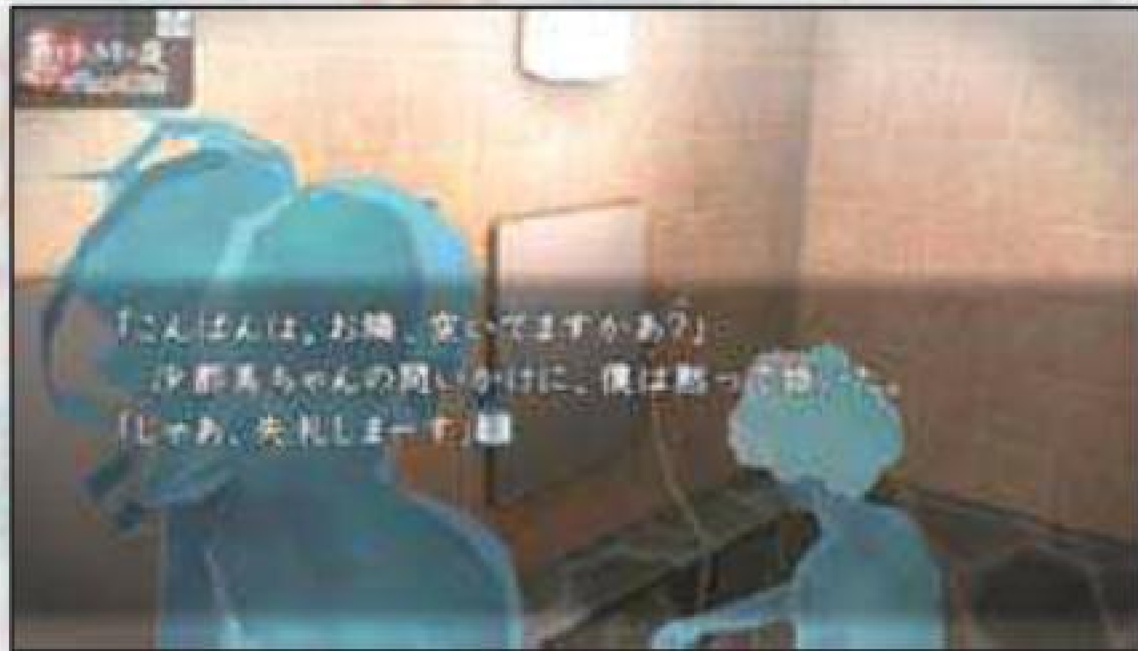
的写作爱好者，Chunsoft一般都不会加以提携。这次的剧本监修虽然是我孙子武丸，但其实际参与写作的，却只有DLC的《美雪和沙都美篇》，主线的《悬疑推理篇》则交由小有名气的推理作家黑田研二担纲。黑田为《逆转裁判》写过小说，与Chunsoft亦有着不解之缘，著有《极限脱出999》小说版，并在《逻辑×推理》中负责《亡灵哈姆雷特》的剧本。故事一开篇就非常有感觉，不仅快速勾勒出偏僻幽静的雪天旅馆环境，还用一个神社暗示玩家剧中可能出现的民俗甚至灵异的色彩，值得肯定。然而随着剧情的推进，越往后越让人暗自捏汗：故事该不会真这样吧？诡计难道真是如此？凶手莫非是他？

这是一种很奇妙的心理，在《恐怖惊魂夜2》的时代，我想破了头去努力让自己的想法成为正确答案，但是在《真》里，我却反过来希望我猜的是错的。为什么会造成这种现象？想来最后看到谜底的玩家一定能够理解，甚至可以不客气地说，犯罪手法和动机完全是令人扫兴的。最基本的障眼法，造化弄人的犯罪动机——作者告诉我们，这竟然只是一场误会！主线故事无疑太符合当今日剧的套路了，三分凄婉（惨）、三分说教、三分脸谱化人物外加一分作者的自我满足，有完成度，而玩家却无满足度。相比之下，我孙子武丸的《美雪和沙都美篇》倒是个较为纯粹的泣系故事，纯语音朗读的表现手法也颇为新颖，但国内能领略其魅力的玩家更少之又少，狂热的日语广播迷可以一听。其他以杀人推理为主题的剧本，像《镰鼬之夜篇》和《魔女审问篇》，也犯了与主线相同的毛病，支持庞大故事的，只是一个小小的简陋手法或化学原理，相比浓墨重彩但又缺乏内涵的动机，委实过于失衡了。

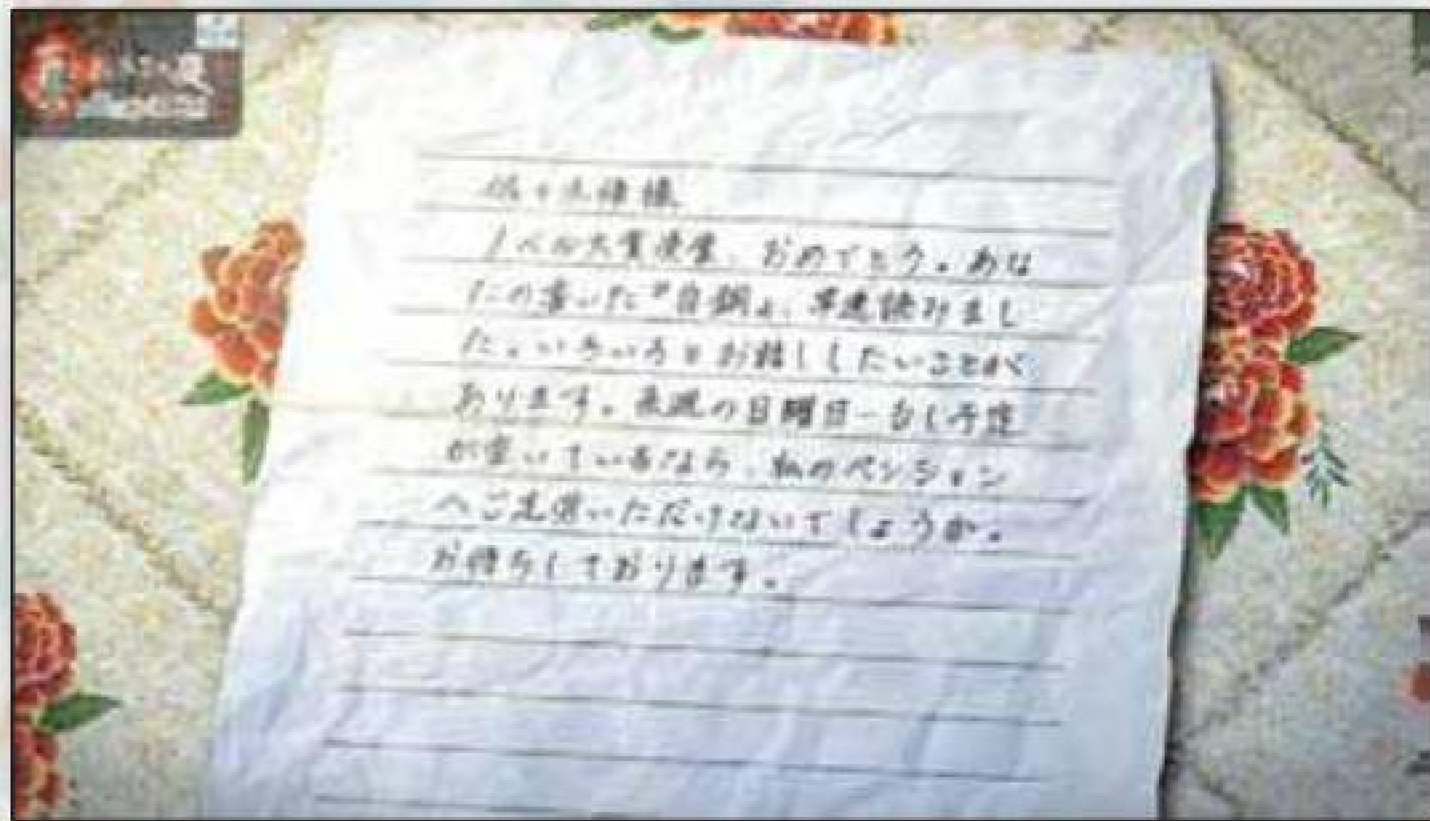
角色刻画和文笔

过于脸谱化的人物是游戏的另一弊端，抛开几个支线剧本不谈，即便是长度足够的主线中，角色的塑造几乎完全由其初始设定决定，二次元宅大森、弱气萝莉白河雪乃、涩谷系辣妹新贝沙都美、事业有成的杂志主编池谷雅也……角色的言行完全依附于设定，好比京剧中红脸的是忠义关公，白脸的是奸雄曹操，将一干角色堆出来后并没有加以详细的雕琢，而是心急地让他们成为故事的一个个观察口和讲述人。大家是否会有这种感觉：标题中“11个来访者”，为什么我能清晰记住的只有两三个或三四个？或者我虽然能说出他们的名字，却不明白故事里为什么会有这个人……作为舞台背景的旅馆，其内部陈设本身就十分单调，再让这些缺乏独立性格的角色不痛不痒地讲故事，玩家会感到乏力乃至犯困。漂亮的蓝色剪影原本是为了不让玩家被角色的面容束缚，而专注于文字去发现角色的魅力，可现在似乎变成了累赘，与其如此，倒不如像《428》一样真人出镜，增加角色的存在感了。

文笔的问题则是见仁见智，我的观念是，好文笔不在于卖弄



典故或堆砌辞藻，而是吸引别人读下去，这就足够了。不得不说本作的长篇故事节奏偏慢，看了许多句子却又好像没看，留在脑海中的甚少。其实作为支线的《宾果篇》表现还算不错，《妖怪篇》则基本完全是一场闹剧了。


ノベル大賞受賞、おめでとう。あなたの書いた『白銅』、早速読みました。いろいろとお話ししたいことがあります。来週の日曜日、もし予定が空いているなら、私のペンションへご足労いただけないでしょうか。
お待ちしております。

结语 似乎通篇都在批斗本作，一向不喜怀古厨行为的我好像扮演了一次怀古厨。为了确认《恐怖惊魂夜2》不只是“回忆起来很美好”，我还利用春节时间在PSP上再玩了《2》，从细节上对两作进行了对比，结果依然是一样的。次世代《恐怖惊魂夜》的第一步走得并不算成功，其盆景式的舞台对比真人出镜的音响小说具备更高的自由度，希望厂商不要因此而放弃续作。



享受掌机的声光极致！

PlayStation Vita 总部 PSV Azito

索尼PSV掌机情报专栏 栏目主持：酷洛洛

五·一假期各位过的怎么样呢，因为酷洛洛那几天都在家养病，所以在床上打PSV，不过也正因为这样，才有下面的小栏目，希望各位可以喜欢。好了，来看看本辑有些什么新情报吧。

Vita要闻

13款7折PSV游戏 港服朋友还不行动？

上一辑本栏目中提及到，前段时间港服推出PS Store打折活动。而现在SCEH再接再厉，于5月8日至21日期间，精选13款PSV游戏以7折优惠推出。港服的PSV同志们，现在是低价入手游戏的好时机了！另外凡在该推广期购买任何PSV游戏的玩家，即可获得以PSV为主题的PS Home限定奖赏服装道具，当然这个PS Home是需要在PS3上才能体现出来……



折扣游戏名单

游戏名	PSN对应原名	原价	折扣价
地狱军团（英文版）	Army Corps of Hell 制品版（英文版）	HK$298	HK$206
地狱军团（日文版）	Army Corps of Hell 制品版（日文版）	HK$374	HK$251
沥青都市 喷射	Asphalt: Injection 制品版	HK$268	HK$214
地牢猎手 联盟（日文版）	Dark Quest Alliance 制品版	HK$268	HK$214
地牢猎手 联盟（英文版）	Dungeon Hunter Alliance 制品版	HK$268	HK$214
小小变异者	Little Deviants 制品版	HK$195	HK$155
默示之王	LORD of APOCALYPSE 制品版	HK$374	HK$251
音乐方块 电子交响曲	Lumines Electronic Symphony 制品版	HK$308	HK$246
迈克尔·杰克逊 梦幻体验HD（日文版）	Michael Jackson The Experience HD 制品版（日文版）	HK$388	HK$310
迈克尔·杰克逊 梦幻体验HD（英文版）	Michael Jackson The Experience 制品版（英文版）	HK$268	HK$214
雷曼 起源	Rayman Origins 制品版	HK$308	HK$246
超级星尘 Delta	STAR STRIKE? Delta 制品版 + Advanced Star Fighter Pack	HK$117	HK$93
无暇传说R	TALES OF INNOCENCE R 制品版	HK$296	HK$237

《仙境传说 奥德赛》EP2“蜃气楼之沙海”更新

《仙境传说 奥德赛》推出EP1后，玩家已经可以与所有在PSN上的玩家一同联机与巨人战斗对决。而这次的EP2更新，收录了大量新内容，不仅有新地图“ソグラト”沙漠外和大量相关的新任务外，还加入全新的怪物，以及极具挑战性的新BOSS。同学们赶快更新游戏吧。


▲新BOSS——兽人萨满（オ・クシヤ・マ）。

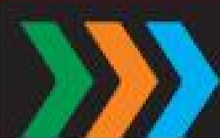

▲新BOSS——戈兰德尔・撒旦（グレンデル・サンタン）。

酷洛洛的《武士与龙》攻关日记



各位看完上辑《掌机王SP》中阿鲁介绍的《武士与龙》后，有没有兴趣在游戏中攻略一番呢？其实小编一直都很想找个机会弄一个这样的连载小栏目，但一直苦于没有找到合适的游戏，现在好了，PSV上竟然推出这样的一款网游，在这个小栏目中，酷洛洛会为大家不定期放出自己在游戏的经验心得，而第一遍“攻关日记”，送上的则是从Lv1～Lv22的迷宫相关攻略，另外还有Lv1、Lv2的高塔迷宫攻略（截稿前4区角色“Kuroro”为39级）。

PSV 武士与龙
SAMURAI & DRAGONS
◆SEGA◆ACT◆2012年3月29日◆免费◆多人

 古の迷宫

进入条件：任意
适合等级：Lv2
团队必备职业：随意



第一个迷宫自然是用来让玩家练手的，基本上任何职业都可以单刷过去，第4层的BOSS牛头怪受到攻击是不会硬直的，今后所有BOSS都如是，同学们要注意了。其攻击方式主要是用大斧子向前挥动或者前冲，剑士系职业可以防御其所有的攻击。期间其会召唤小怪，不过小怪攻击频率并不高，因此大可无视，将其击倒后完成。

 梦幻の要塞

进入条件：Lv5
适合等级：Lv6
团队必备职业：随意



主要由忍者和武士等组成的关卡，这里的足轻的突刺攻击距离比较远，玩家要留意一下，下忍虽然灵活，但由于血量不多，也很容易解决。第四层的弓箭机关可以走上前踩下两个机关解除。关底的BOSS自来也（ジライヤ）除近距离用伞来攻击外，还会分别使用冰、火、毒魔法，期间会跳到蛤蟆上使用范围魔法，注意回避，由于受剑士的嘲讽吸引，全方位攻击威力也不大，又没有小兵，因此只要有一名剑士吸引仇恨，其他玩家就可以尽情攻击其背面了。



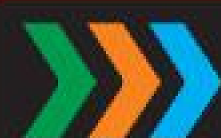


试炼の塔

进入条件：Lv8
适合等级：Lv10
团队必备职业：一名治疗

第3层的两头红铠甲蜥蜴（ガ–デイアンリザ–ド マン）是威胁之一，用远距离攻击职业会比较安全，近战的话建议先挑空后攻击。第4层则留意两边的弓箭机关。第5层的BOSS是绿色巨龙，其喷出的绿色气体会使我方中毒，近距离会用抓子或尾巴进行扫击，剑士可以直接防御掉，但其他职业则最好预先离开，因此忍者、魔法师这类远距离攻击的职业会相对安全。当其飞上半空时会向玩家进行垂直方向的火焰喷射，威力很高，但由于有一定的准备动作，因此不难回避，期间巨龙会依次召唤两批杂兵骚扰玩家，如果有剑士在场的话建议用嘲讽吸引这些杂兵绕圈子，其他玩家集中攻击巨龙即可，相比先解决杂兵效率会更高。





モノノケの社

进入条件：Lv12
适合等级：Lv15
团队必备职业：一名治疗

留意这里的骷髅武士会二连斩，新增怪物中忍更会4连斩，使用魔法师的玩家要留意躲开这些近战敌人。第三层出现小BOSS天狗，其会使用暴风攻击周围的玩家，而它的闪电球可以使玩家昏迷，不过受到攻击会硬直，群起而攻就没有多大威胁了。BOSS青鬼会使用两种冰属性攻击，一定几率会使玩家冻结，推荐用剑士等带有嘲讽的职业进行吸引仇恨，其他玩家就在背后攻击即可，但注意青鬼的冲撞靠一般防御是无法抵挡的，当然小编的重盾大师（シ–ルド マスタ–）除外，不过威力并不高，这时治疗注意回复工作。





砂の王城

进入条件：18级以上
适合等级：20级以上
团队必备职业：一名治疗,两名输出

注意第二层右侧有喷火机关。从第二层开始出现的双刀怪(ソ–ド マン)是本关的强力敌人，近战职业要尽可能对其造成硬直，否则两刀下来可能就没了半管HP。第三层的中BOSS是难点之一，和一般BOSS一样，其受到攻击是不会出现硬直的，因此如果有个剑士类角色吸引仇恨，其他玩家也会相对轻松一点。另外负责输出的玩家用远距离攻击类的比较安全，因为中BOSS的镰刀攻击范围十分大，即使有剑士吸引，也可能在攻击其背后时遭到旋转攻击。第4层有一只巨石怪，留意其跳跃攻击，威力十分高，而它的旋转攻击为多段判定，对近战职业威胁极大，还好其可以挑空，因此前方的玩家尽量不能让它有攻击的机会，不断地将其挑空就安全了。本关BOSS是上半身是人、下半身是蝎子的诡异生物，注意它的三连击威力十分高，即使玩家使用的是重盾大师也不能放松，它原地跳跃时会对地面放毒，剑士系职业可以防御，其他职业就要迅速往外逃。这里僧侣系职业至关重要，没有的话基本不用打，另外队伍推荐有高等僧侣职业大祭司（ハイプリ–スト），更高的回复效果可以让近距离攻击的职业更为放心。BOSS期间会跳上高塔对下面的玩家放毒，注意回避；其会有两个阶段唤出小兵，第二阶段的小兵是双刀怪，不过这时BOSS的血已经不多，因此应集中攻击BOSS，剑士系角色可以用嘲讽吸引双刀怪的仇恨，顺便拉着BOSS绕圈，这样其他玩家就可以集中攻击BOSS了。至于团队方面为何推荐两个输出系职业，完全是出于效率。



▲期间的小兵战如果有我方冰法师（フロストマスタ–）辅助的话，过程会安全许多。

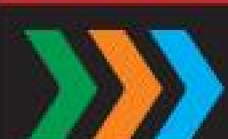


苦难の塔

进入条件：25级以上
适合等级：29级以上
团队必备职业：一名治疗



这里的新杂兵兽人（オ-ク）攻击力不低，攻击意识以及数量也不少，要重点注意。期间有不少恶魔型怪物，留意它们的喷火以及滑翔攻击，从第二层开始就出现的金黄色小恶魔（インプ）会对玩家远距离使用减速魔法，而且不受剑士的嘲讽影响，有时候还挺麻烦的。不过整体而言其实比砂の王城还要轻松一点。第5层的BOSS是绿色飞龙的强化版——红色飞龙，攻击模式与前者没有太大差异，只是喷出的毒气改为火球，攻击力更进一步。留意第二波增援会出现金色铠甲蜥蜴，如果有带嘲讽技能的职业、如剑士系职业或将军，可以将它们先吸引开，然后让输出部队全力攻击BOSS即可。



训练の广间

进入条件：20级以上
适合等级：20级以上
团队必备职业：随意

20级后的转职任务，完成后将可以选择自己所选职业的两个对应上级职业。直接挑战古の迷宫的牛头BOSS即可，跟随的小兵玩家大可无视。完成后将无法再次开启房间，但却可以进去别人的训练の广间协助其他玩家完成转职，由于只要帮助房主完成本关，即可获得20张ゴ-ルドチケット，等于一次开启黄金包（ゴ-ルドパック）的机会，因此该迷宫大家都很乐意“助人为乐”……





忘却の迷宫

进入条件：占领Lv1的高塔（タワ-）
适合等级：14级以上
团队必备职业：随意

玩家必须占领地图上Lv1的塔后才能进入的迷宫。一般来说玩家如果没有工会，由于有其他玩家以及工会的争抢，可能很难占领高塔，个人推荐加入一些较大型的公会，因为会有大量的同伴和你一同占领高塔，只要公会占领高塔后，所有会员都能够一同进入该塔了。





▲就因为这20张ゴ-ルドチケット，每当有20级角色创建迷宫时，都是瞬间满人。

玩家可以把该迷宫当成古の迷宫的强化版。除BOSS那层外，都各有一个宝箱，虽然有部分可能是陷阱，但也值得去拿，如果玩家是14级左右，主要难点在于第4层那只穿着红色盔甲的蜥蜴，攻击力比较高，等级不足的同学建议组队一起进入，BOSS为第一个迷宫的牛头怪，打法也完全相同，击败后即可完成。高塔的卡包一般会比一般的迷宫要好，玩家不妨多刷一下。



复仇の要塞

进入条件：占领Lv2的高塔（タワ-）
适合等级：15级以上
团队必备职业：一名治疗

梦幻の要塞的强化版迷宫，怪物的数量和攻击意识都有所增强，但由于占领Lv2塔需要一定时间，因此玩家可以挑战时已经有一定等级，即使单刷也不是问题，留意最后的BOSS在该迷宫中会召唤小兵。该迷宫可以而获得提高生产效率的建筑“ハプ”的设计图，不过玩家至少要刷够5次才能有足够的设计图建筑ハプ。



进入立体的世界！

三次元空间

3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏



栏目主持：苍穹

3D短波

5月上半的3DS乃至整个掌机平台都相对沉寂，缺乏大作不说，甚至发售的作品都寥寥无几。不过到了5月下半这一“真空期”就会结束，由《马里奥网球 公开赛》和《DQM》领衔的新一波软件浪潮即将袭来。下面让我们一起看看这半个月来3DS方面的近况。

EVENT



4月28日：3月发售的《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》在业内和玩家圈中受到了一致的好评，游戏制作人樱井政博也在今年推出了两本书——《樱井政博的游戏玩后记》、《樱井政博的游戏制作录》。在当天召开的发售纪念会上，除了有游戏中“自然王”的声优大本真基子到场助阵外，还举行了一场《新·光》的对战比赛。到场观众3人为一组，分为4个区共32组展开淘汰赛。在最后的决赛中，樱井政博更是亲自解说，激烈的战斗也让会场的气氛达到顶点。（决赛的视频后来也在网上公开。）



▲优胜组获得的奖品是由樱井政博签名的特大AR卡片。

GAME



5月2日：已发售的《王国之心3D 梦中坠落》在任天堂e商店也提供了试玩版，玩家可以操纵索拉在首个世界——特朗弗斯镇展开冒险，不过试玩次数只有15次。日服方面还于当天放出了GBC模拟游戏《瓦里奥大陆3 不可思议的八音盒》，美服则在次日追加了3DS下载游戏《小鸟也疯狂3D》，该作是一款速度感极强的动作游戏，玩家要控制着小鸟Mojo拼命追赶自己的同伴。



▲《小鸟也疯狂3D》的画面简单，玩法也比较纯粹。

GAME



5月9日：任天堂e商店日服方面放出了3DS下载游戏《Nikoli的谜题 架桥》，美服则在次日更新了日服方面早已于去年6月就上架的《Nikoli的谜题 数独》。

EVENT



5月11日：任天堂官方宣布，3DS的免费软件“无意识电视”将在6月20日停止服务，该软件从去年6月21日开始免费提供3D影像，至今已拥有超过100万的用户。不过3DS的另一款视频软件“任天堂Video”还将继续为广大玩家服务。

另外，作为3DS首发色之一的“水漾蓝”也决定于近日停止生产（仅日版）。该主机的实际色彩有些偏绿，在消费者群中也是褒贬不一。不过玩家们倒也无需难过，因为全新的配色“午夜紫”会在5月20日与美版的《马里奥网球 公开赛》同时上市，售价同样是169.99美元。



▶『午夜紫』配色的3DS非常漂亮，目前为美版独占。

EVENT



5月12日：即将在5月31日发售的《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》，在千叶县习志野市的大型购物商场召开了先行体验会，到场玩家可以率先试玩到《DQM》的初代重制版。会场上同样也有备受瞩目的《DQX》的宣传舞台，观众们除了能获得精美的小礼品外，还有机会参与抽奖，在《DQX》正式发售后免费得到Wii版的游戏软件。



■会场的小礼品——特制史莱姆屏幕擦。

下载推荐

轻松享受乱斗型赛车的乐趣！

以《马里奥赛车》为代表的“乱斗型赛车游戏”一直层出不穷，最近e商店里也推出了一款这种类型的游戏。《轻松卡丁车3D》的玩法和“《马车》系列”如出一辙，上屏显示比赛画面，下屏显示赛道概况。游戏中登场角色共计8名，包括男女主角和他们的家人，另外丰富的游戏模式、可选车辆和比赛道具都是游戏的亮点。

3DS	轻松卡丁车3D おきらくカート3D		
Arc System Works	RAC	2012年4月11日	推荐度 B
日版	1～6人	500日元	
无对应周边			

文 纸鸢

操作入门&画面解说



①当前比赛用时
②当前拥有的道具
③当前比赛圈数
④当前玩家名次
⑤能量槽

按键	效果
L	瞬间加速
R	漂移
十字键/滑杆	控制方向
X	使用道具
A	加速
B	刹车

注：L键发动的瞬间加速，需要上屏右下的三格能量槽积攒才可发动，成功发动漂移可以使得该能量槽上涨。

小窍门：在开始比赛前的倒数画面中，数字倒数到“2”时按住A键不放，即可发动加速起跑，这样起步会比倒数完成后再按下A键快得多。

模式简介

本作中共有3种游戏模式，分别如下。

グランプリ：大奖赛，故事的主要模式，玩家可以从游戏的八口之家中选择一人作为自己的操作角色，为其选择车辆后进行比赛。比赛为6人制，每个赛道跑3圈，尽量争取获得靠前的名次，最后结算总成绩。该模式有三个难度等级，初级、中级和上级。

フリ–对战：自由对战，可以和身边拥有3DS的玩家进行对战，赛制和“大奖赛”一样，同样是看累积名次。

タイムアタック：计时赛，顾名思义是纯粹比拼速度的模式，在赛道内使用尽量少的时间完成游戏即可。



除了以上3种模式之外，在主菜单里还有另外两种游戏玩法可以选择，分别是“快速游戏（クイックプレイ）”和“全国排行（全国ランキング）”。“快速游戏”中玩家不需要进行任何选择，系统会随机给出角色、车辆和赛道，进入后可以快速开始游戏；“全国排行”则可以通过Wi–Fi和全世界的玩家进行联机对战。

游戏介绍

赛道

游戏中总共有4种类型的赛道，依次是十分正规的卡丁车赛道、容易打滑的冰雪赛道、弯道颇多的田野赛道和景色秀丽的海滨赛道，每种类型的赛道从简到难各有3条，也就是说游戏中合计赛道有12条，试试在所有的赛道里都取得第一名的成绩吧。

角色

本作中的登场角色是一个八口之家，依次是男主角、女主角、爸爸、妈妈、哥哥、姐姐、爷爷、奶奶，玩家可以从8人中选择一人进行游戏。实际使用过程中，8个人使用起来没有明显的区别，游戏中的不同之处其实在于8种不同的车辆。



赛车

游戏中可供选择的车辆共有8种，每种都有专属的名称，并且外型和特点也各不相同，来逐一看看吧。



▶选择中间的问号，系统会随机为玩家选择一辆车子。

边锋：带有翅膀的蓝色车子，加速度惊人，遭遇碰撞减速后可以很快恢复到最大速度，适合新手。



遮阳伞：非常女性化的车辆，外型如名称一样，有一把醒目的红白相间的遮阳伞。该车的特点是转弯能力很强，在多弯道的赛道上会有不错的表现，同样适合新手。



古典音乐：造型非常复古，带有一个华丽的敞篷，而且它的特点竟然是擅长漂移。



火箭：短小精悍的“火箭”车正如其名，冲力十足是其最大的特色，加速度和速度都非常优秀。同时它的弱点也很明显，就是非常不稳，容易被其他车辆撞飞。



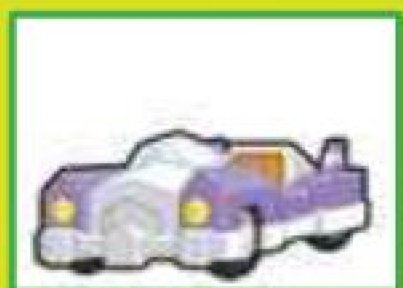
宇宙：具有外太空飞船风格，是游戏中平衡性最好的车辆，驾驶起来非常稳重，不会出现大的意外。



拖拉机：红绿相间的拖拉机的特征是巨大的后轮，保证了该车稳定的下盘，遭遇其他车辆撞击时受到的影响也比较小。



环保：纸盒风格的“环保”，最大的特色就是没有特色，所有数值中规中矩，是一辆各方面数值都非常均衡的车子。



美国：非常具有现代气息，是一辆纯粹以速度见长的车子，最大速度雄踞所有车辆之首，但转弯能力、平衡性、加速度都数值都因此被牺牲。

道具

除了8种不同的车辆，本作的另一大特色是丰富的道具系统，游戏中获得道具的方法非常简单，就是开车撞击赛道上有“？”标志的正方体。撞击到这个正方体后，玩家会随机获得一种道具，显示在上屏的正中。注意，道具不可以累积获得，如果在已经拥有道具还没有用掉的情况下撞到“？”号正方体，是不会获得新的道具的。下面来认识一下游戏中的各种道具及其作用。



心跳炸弹：使用后会抛向玩家车辆前方，一定时间后爆炸，所有在爆炸范围内的车辆都会被波及，前方车辆比较多时使用会有出其不意的效果。



追踪导弹：使用后会精确追击玩家前方的车辆并进行打击，建议获得后可以先留着不用，等到快要到终点的时候再使用，绝对让对手痛不欲生。



大雾屏障：使用后自己的车辆会出现一层大雾，起到保护玩家的作用，此时其他车手扔出的炸弹、润滑油等道具都对玩家无效，并且撞击到障碍物或者和其他车辆撞击后也不会出现速度降低的问题。



超级发动机：使用后一定时间内玩家车辆的速度成倍增长，同时转弯能力也大幅提升。



瞬间移动：使用后车辆会消失在画面中，变成电脑帮助玩家操作，并且电脑会选择最短最好的路线前进，只不过持续的时间比较短。



润滑油：丢弃在玩家车辆的后方，后面的车辆碰到后会不幸中招，中招之后车辆速度会大幅降低，转弯能力也会明显下降，其他车手也会使坏丢下这种道具，一定要多加防备。



游戏中各种设定都让人看到《马里奥赛车》的影子，虽然各方面都有缩水，但是这仍然无法掩盖游戏本身的精彩。尤其对于没有购入《马车7》的3DS玩家来说，本作非常值得尝试，丰富的游戏模式和支持联网对战的设定，对得起区区500日元的售价了。



粉色小球掌上行

《星之卡比》掌机游戏回顾

可爱的粉色圆球星之卡比已经20岁了，这次的“专题企划”中我们就来认识一下这位小寿星，同时回顾一下其在掌机平台上的身影，除了我们熟知的GB、GBC、GBA、NDS这些掌机平台之外，FC和SFC这两个掌机可以模拟的平台上的《星之卡比》游戏也会一并介绍到哦。

（苍穹：这是抢我“经典主题乐园”的资源么？）

文 纸鸢 美编 澄香



关于星之卡比

《星之卡比》是任天堂公司1992年开发的一款游戏，同时卡比也是这个游戏的主角。它的身高大概在20至30厘米之间，性格天真活泼，喜欢做的事情是吃东西和午睡，同时也喜欢唱歌，只不过唱功非常差劲，差到可以拿来当作攻击方式。另外，卡比只要在嘴里含点空气便可在空中任意飞行，并且吐出空气还可攻击敌人。

最开始，“卡比之父”樱井政博给卡比取的名字叫做Popopo，而且只是一个未完成游戏的不起眼小角色，但因为卡比的形象实在太过可爱，因而在制作团队内部、尤其是女性员工中得到巨大好评，于是樱井政博决定让它在GB游戏《Twinkle Popo》中担当主角。不过Popopo这个名字作为主角实在不太起眼，因而最终被改名为“卡比”，游戏名也因此变成了“星之卡比”。

因为考虑到卡比的外型非常可爱，所以势必对女性玩家以及低龄玩家有着巨大的吸引力，而这两类人群显然对更适合低难度的游戏，因而最初的GB版《星之卡比》制作时被定位为“初级者适用”，所以游戏的整体难度非常之低，几乎不太需要







动脑筋就可以顺利地将游戏进行到底。尽管低难度让很多老手嗤之以鼻，但是卡比招人喜爱的外型和游戏老少咸宜的难度还是使得这款作品大卖特卖，这也奠定了此后众多《星之卡比》游戏发售的基础，使得其成为一个日益壮大的游戏系列。

说回主角卡比本身，就像前面一再提到的，淡粉色外观的卡比给人的第一印象就是可爱，即使在游戏里经常需要打倒敌人，但是却一点也感受不到暴力感觉，有的只是温馨可爱的画面，而且除了卡比之外，就连游戏中其他NPC角色也可爱至极。除了可爱，卡比的另一特点是具有拷贝学习敌人特技的能力，只要将特定敌人吸进嘴巴，卡比就可以习得它们的本领，从而成功变身，所以这个“变身系统”也是该系列一个重要的特色。另外，《星之卡比》还有一个同名动画系列，虽然登场角色几乎都一样，但整个故事内容和世界观却和游戏大不相同。



▲《星之卡比》的动画片，画面融合了2D和3D图像。制作人员对这动画有两个主要的要求：“卡比不能说话”和“地球人不能出现”，其实也是两项困难的要求。

《星之卡比》掌机游戏一览

“《星之卡比》系列”的游戏类型以ACT居多，但因为卡比的身体是球形的，所以也有一些将卡比当成圆球进行的益智游戏。卡比的动作游戏分为两大类型，一种是具有非常多变身能力（通常在二十种以上）的卡比，同时攻击方式也有许多种，并且卡比在变身后会有不同的外型；另一种则是变身能力相对较少的卡比，虽然仍旧有变身能力，但是通常只有8到10种能力，而且攻击方式也只有一种，外型更是一成不变。两种类型各有各的乐趣，具体如何，还是请大家接着往下看吧。

本来这次要介绍的全部是掌机版的《星之卡比》游戏，但是因为GBA、NDS、PSP乃至3DS都可以模拟FC和SFC，所以这两个机种上的《星之卡比》也算是准掌机游戏了，因此会一并介绍到。游戏的排序将以发售时间先后进行。



星之卡比

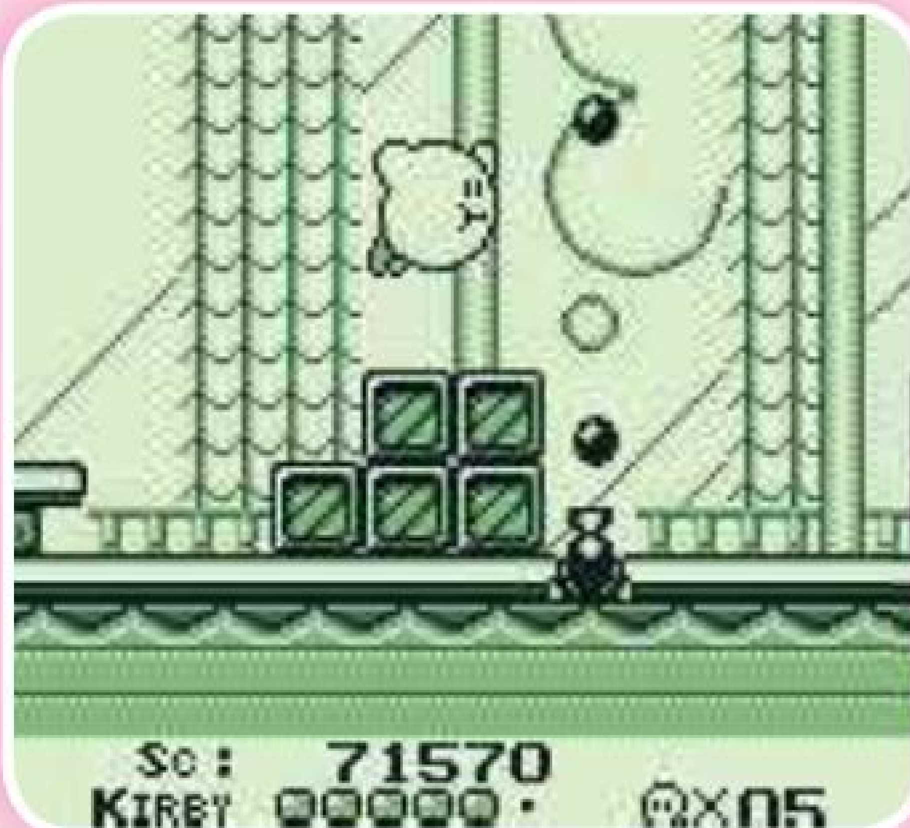
机种：GB	发售日：1992年4月27日	类型：ACT

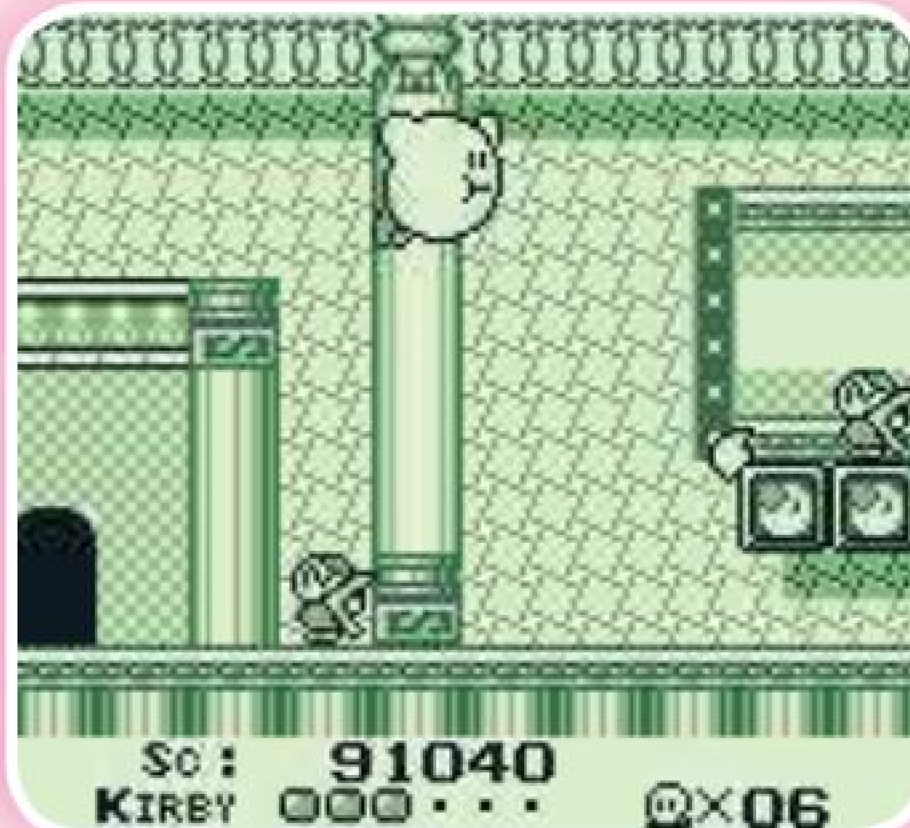


1992年春天，《星之卡比》在GB上发售了，这款游戏可能比不少读者的年纪都要大上一些。虽然是一款将近20年前的游戏，并且游戏画面也是相对单调的黑白两色，但这依然无法掩盖这款有着开山鼻祖意义的作品的经典程度。正如前面所介绍过的，这款《星之卡比》的两大特色就是“可爱+简单”，凭借GB的十字键和A、B两键，玩家就可以轻轻松松在一个奇幻的世界中带领卡比进行大冒险，而且几乎只要有耐心玩下去，很少有人会无法通关这款游戏，所以瞄准女性玩家和低龄玩家的









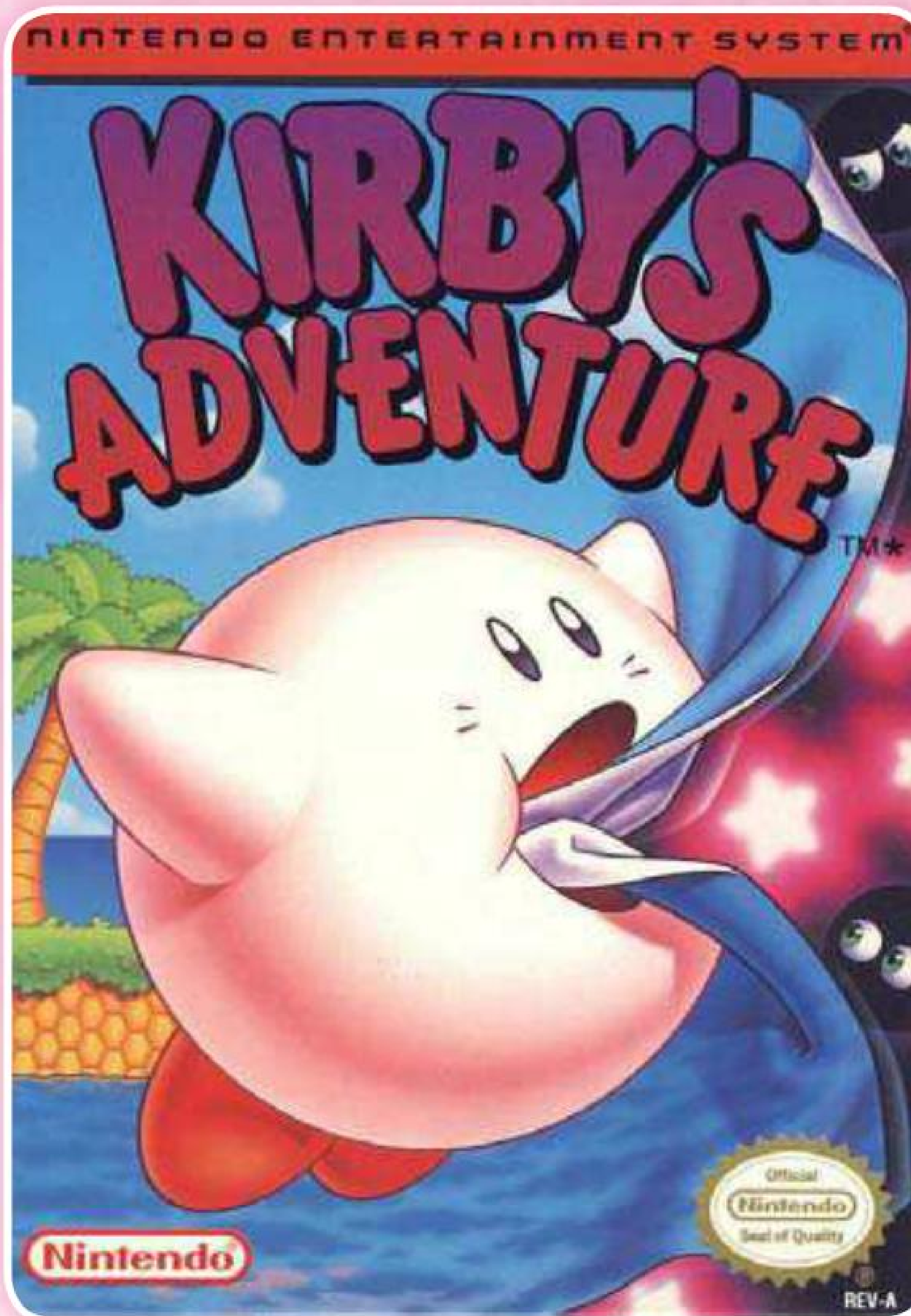
本作取得了非常不俗的销售成绩，同时凭着口耳相传的效应，很多对低难度ACT并不感兴趣的老玩家也开始加入到游玩行列中，尤其是卡比那特殊的将敌人吸入嘴巴中的设定更是让玩惯了打打杀杀ACT的玩家感到新鲜感十足。虽然本作并没有吸取敌人得到相应能力的设定，但是却塑造了不少形象生动的角色。

当然，如今回过头再看这款游戏的时候，就会发现它还有着这样那样的不足，比如卡比的外型，比起今天粉嫩嫩的样子来说，当时的卡比颜色偏白，同时外型也不如现在这般圆鼓鼓，在美版游戏的包装盒封面上，卡比的形象看上去更像是一个美式动画中的幽灵形象，游戏中因为是黑白画面表现，因而形象也同样比不上彩色版可爱，所以在不到一年以后，全新形象的卡比带着彩色游戏画面登陆了家用机平台。

星之卡比 梦之泉物语

机种：FC	发售日：1993年3月23日	类型：ACT



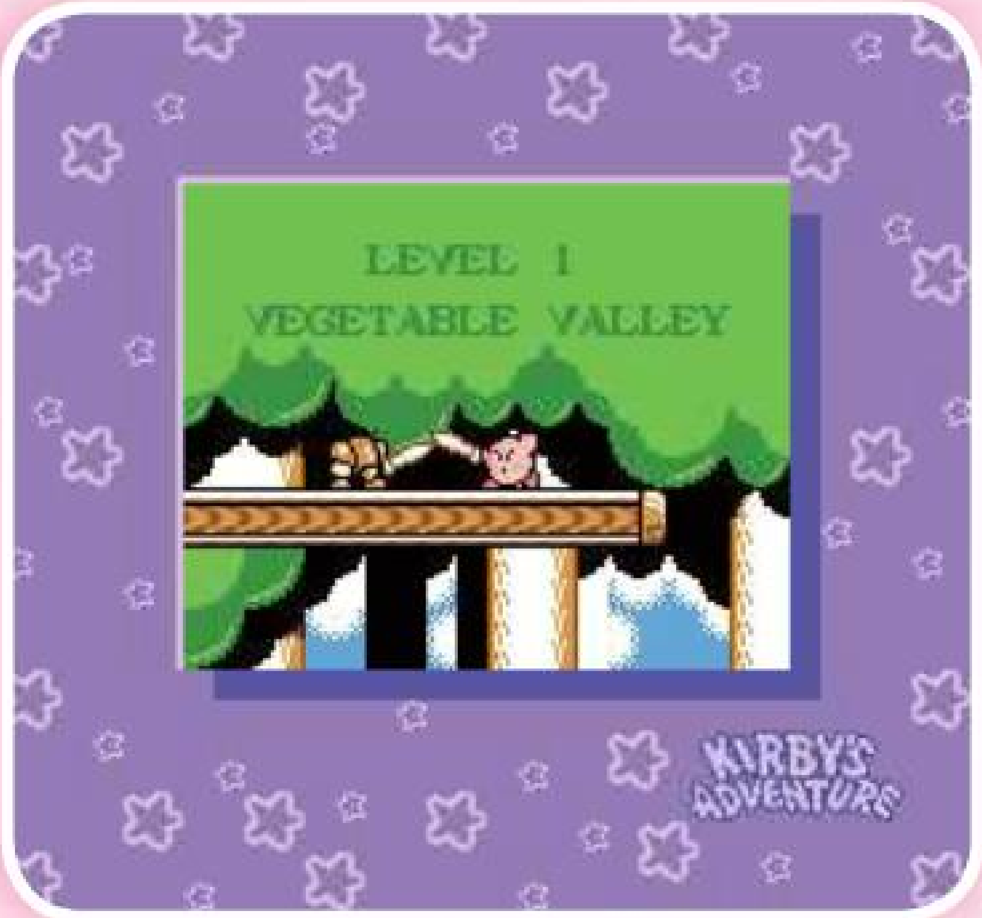


其实1993年GB主机正处在一个相对低潮的时期，因而GB版的《星之卡比》大获成功仿佛给任天堂注入了一阵强心剂，樱井政博和他的团队也开始着手制作起续作来，甚至宫本茂等大牌制作人也加入到了制作队伍中。1993年3月，全名为《星之卡比 梦之泉物语》的游戏在FC主机上登场了。虽然此时FC主机已经进入末期，但是在两大制作人强强联手之下，本作仍然吸引了许多玩家的眼球。相比投石问路的GB版《星之卡比》来说，这款《梦之泉物语》

可以说给“《星之卡比》系列”定了型，尤其是吞食敌人后取得相应能力的设定，成为这个系列最大的特色，并且沿用至今。游戏中卡比可以获得的能力一共有20多种，能力都各具特色。游戏难度方面，本作被定位为“初级者与上级者通用”，比起GB版来说确实有了一些难度，但是总体而言还是非常简单，玩家只需要随着自己的想法随心所欲地玩下去就可以轻松通关，所以即便是加入了“变身系统”，也根本不必考虑“何时何地使用何种能力”这种在其他同类游戏中非常常见、并且显得很麻烦的事情，同时在本作中，卡比的形象也变得可爱了许多，颜色上卡比变成了粉红偏白的外观，形状也更加圆滚滚，粉色小圆球的形象深入人心。此外，本作还强化了完成度要素，增加了百分比完成度设定，要取得100%完成度也不是一件容易的事，发现隐藏关卡也成为游戏的新乐趣。完成游戏后还会追加3个小游戏，基本上都是考玩家的反应能力的，这也成为了后来系列的特色。

由于是FC末期作品，所以本作在FC游戏中画面达到了前所未有的高度，甚至可以说比一些早期的SFC游戏都要强，因而作为系列里程碑式的作品，玩家如果想要了解卡比，本作是非玩不可的。





卡比弹珠台

机种：GB	发售日：1993年11月27日	类型：TAB



《梦之泉物语》继续着系列的辉煌，而任天堂并没有因此忘记GB主机，所以在《梦之泉物语》发售的同一年年底，一款全新的卡比游戏登陆了GB平台，那就是《卡比弹珠台》。其实本作更像是一款凭借卡比超高人气推出的应景之作，因为就像游戏的名称一样，本作的类型一目了然，就是一款彻头彻尾的弹珠台模拟游戏，玩法上也并和一般的弹珠台游戏并无









区别，玩家只需要通过方向键和A、B两键的配合，就可以体验原本只有在弹珠台机器前才可以得到的乐趣。不过既然被冠以了“卡比”之名，那么游戏一定有其与众不同之处，而这个卖点就就是制作者将普通弹珠台游戏中的弹珠，换成了圆滚滚的卡比，有鼻子有眼的卡比就这样在游戏中变成了被玩家弹来弹去的弹珠。另外，除了化身为弹珠的卡比之外，背景中的其他设备，也都是来自之前两款《星之卡比》中非常眼熟的角色，这对于玩过之前两款《星之卡比》游戏的玩家来说的确有着莫大的吸引力和亲切感。

总的来说，本作并没有太多出彩之处，但在当时来说，如果是刚刚接触了GB和FC版《星之卡比》的玩家，那么一定会对这款衍生作品爱不释手，而从此以后，除了正统的ACT游戏之外，越来越多其他类型的《卡比》游戏也成为这个系列的重要分支。

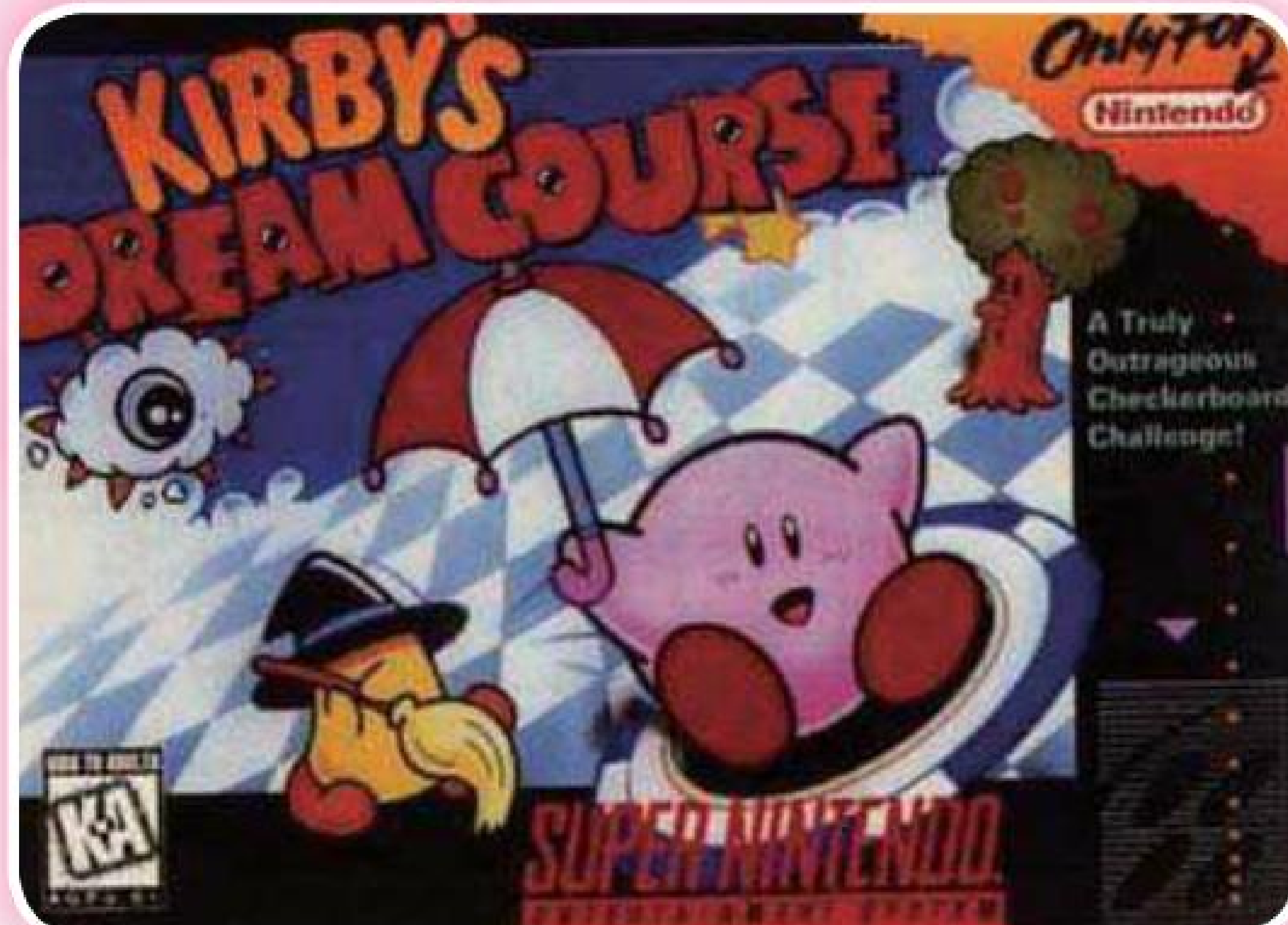
卡比梦想之都

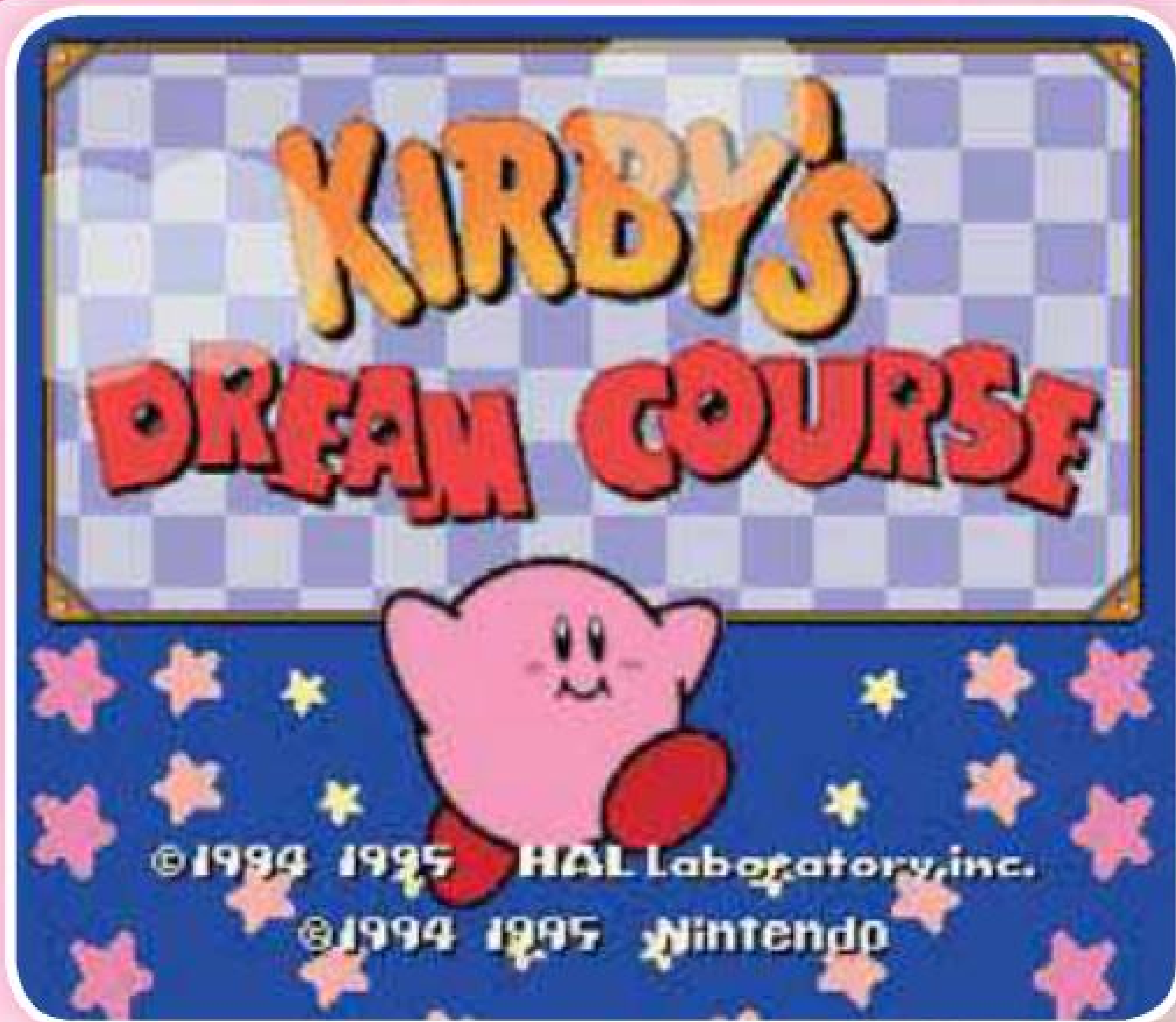
机种：SFC	发售日：1994年9月21日	类型：ETC



除了将卡比变成弹珠加入到弹珠台游戏中，制作者还曾把卡比变成一个圆球，开发出了一款滚球类游戏。游戏的整体玩法类似SEGA的《超级猴子球》，玩家需要通过使用手柄来操作卡比滚动，不过和《超级猴子球》追尾视角不同，本作的视角更像是PC平台上常见的滚球游戏，玩家在一个全3D的建模中，以45°的俯视角观察画面进行游戏。

游戏的模式比较多样，竞速、解谜等要素也都在游戏中有所体现，表现非常不





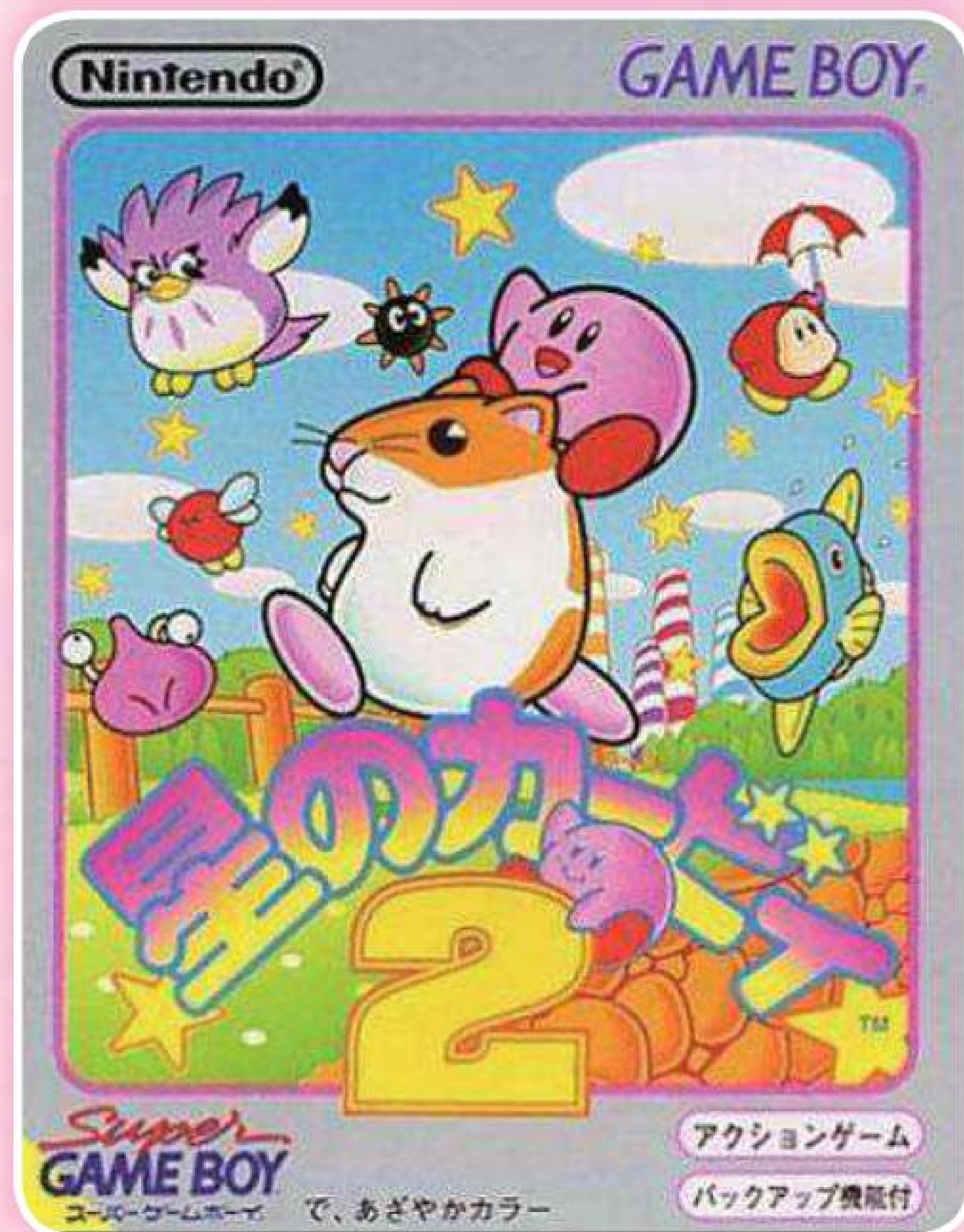
俗，但最值得一提的还要算是本作是第一款登陆SFC主机的卡比游戏。尽管并非正统的ACT作品，但是SFC的机能毕竟摆在那里，所以比起GB、FC上的作品来说，本作的画面绝对是胜出一筹的，这也让更多的玩家开始期待起SFC上正统的《星之卡比》游戏来。





星之卡比2

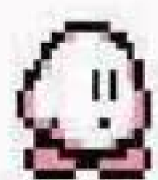
机种：GB	发售日：1995年3月21日	类型：ACT



《梦之泉物语》之后，《星之卡比》的开发组HAL被细分成了两个团队，樱井政博率领的团队开始重点着眼于家用机平台——也就是在FC的继承者SFC上开发《星之卡比》的后续作品，而原来的地图设计下村新一则率领另一部分成员继续在GB主机上策划开发掌机版正统续作《星之卡比2》。

脱离了原来的制作团队，下村开始想为《卡比》新作带来全新要素，从而给玩家带来一种不同于家用机版的游戏感觉。经过近两年的努力，全新的《星之卡比2》终于诞生了。和家用机版开始大打“变身系统”牌的做法不同，本作的卖点是全新引入的“伙伴系统”，游戏中，卡比会有很多好朋友加入到冒险的队伍中，借助不同的伙伴和攻击方式的组合，卡比的能力会变得大不一样，取得完全不同的游戏效果，不过为了平衡卡比的能力，之前20种以上的能力锐减至7种。游戏中可以加入的





伙伴有3个，分别是三只动物：仓鼠、大嘴鱼和猫头鹰，加上能力的组合，总共有21种攻击方式。仓鼠名叫利克（リック），特点是可以跳墙和踩敌人；大嘴鱼名叫凯因（カイン），特点是可以在水中自由移动，并且可以对抗水流；最后的猫头鹰叫酷（クー），能力自然是飞行，它可以在空中随意移动，并且能够对抗强风，有了这三个伙伴的帮助，卡比就可以水陆空三道畅通无阻地前进了。



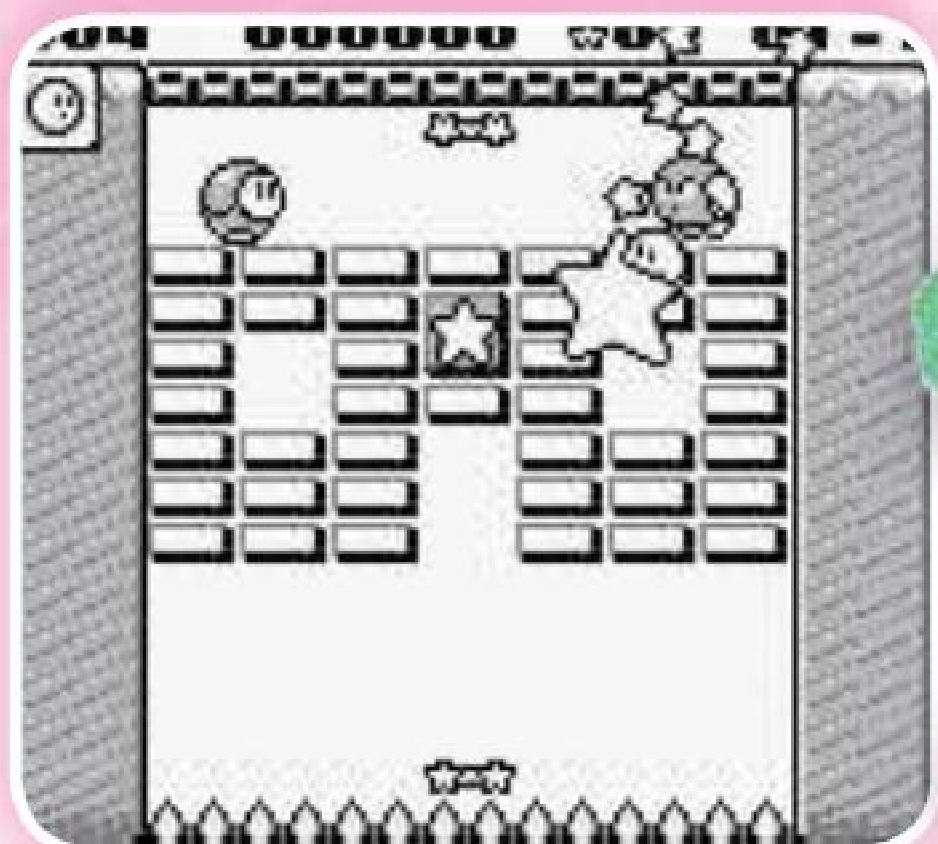
除此之外，本作还取消了隐藏关卡的设定，转而改成了收集彩虹碎片，这样的收集系统在很多游戏中都有应用，虽然“收集系统”在同类游戏中非常常见，但由于需要伙伴和能力的帮助才能取得某些碎片，所以整个游戏还是乐趣十足。最后，Bad Ending和Good Ending的首次出现让此前只有一种结局的《卡比》游戏结尾变得跌宕起伏、更加多变。



卡比砖块球

机种：GB	发售日：1995年12月14日	类型：PUZ





《星之卡比2》之后，掌机版的《星之卡比》迎来了一个新的巅峰，越来越多的人知道了这个粉色小圆球，任天堂也开始全力打造起这个系列的分支作品来。除了前面提到的弹珠、滚球，这一次卡比又来到了“打砖块”的世界中——“打砖块”正是这款发售于1995年年底的《卡



比砖块球》的主题。当然，游戏的玩法和普通的“打砖块”游戏完全一样，玩家操作一根横向“接应板”，让一颗不断弹来弹去的“小球”撞击“接应板”消去上方“砖块”，而在《卡比砖块球》中，那颗“小球”自然变成了可爱的卡比。

整体而言，游戏确实没有太多的亮点，并且GB黑白画面也无法太好地表现此类益智游戏的乐趣，但由于游戏打着卡比的名号，因而对于卡比的FANS来说仍然具备很大的吸引力。

星之卡比DX

机种：SFC	发售日：1996年3月21日	类型：ACT







前面提到FC版《梦之泉物语》之后，《卡比》游戏的制作团队一分为二，一个是由下村新一带领的掌机版游戏团队，一个则是由卡比之父樱井政博带领的家用机版开发团队，而他们所带来的第一款正统作品，正是这款《星之卡比DX》。

本作在继承《梦之泉物语》各种成熟系统的前提下，又凭借SFC当时超群的机能在画面上取得了长足的进步，因而轻松获得了超过百万的销售成绩。除了传统的内容，《星之卡比DX》更像是一款若干小游戏组成的一款大杂烩游戏，其中的“迷宫大寻宝”、“银河大战”、“赛跑”等小游戏都展现出樱井政博过人的游戏创意，例如“迷宫大寻宝”就是在迷宫中利用各种能力来取得尽可能多的宝箱，虽然看上去玩法并没有太多的新意，但是真正投入到游戏中便会发现一种和普通游戏截然不同的魅力，这真的是难以用语言形容的感觉。值得一提的是，这些极具创意的小游戏玩法，后来在任天堂很多游戏中都有应用，最着名的就是《任天堂明星大乱斗》，所以尽管这款游戏发售于10多年前，但是在创意上它无疑是所有卡比游戏中最丰富的一个。

另外，游戏在《梦之泉物语》的基础上，又加入了拳术、剑技、忍术等爽快的能力，这些原本在格斗游戏中出现的设定也在本作中得到应用，爽快的格斗要素也让更多的男性玩家被吸引进了粉色小圆球的世界中。而游戏的改变还远不止如此，本作也是第一款可以两人同时进行游戏的《卡比》游戏，卡比将敌人吸入后除了可以获取它的能力之外，还可以使之变成伙伴，此时只要使用另一个手柄就可以和朋友一起痛痛快快地进行游戏了，鉴于当时卡比的FANS中女性占了不少的比例，因而







情侣之间一同进行游戏的场面也变得屡见不鲜。虽然游戏的整体难度不算太高，但是想要真正完美地100%达成所有要素却也不是一件容易的事，因为游戏中小游戏数量实在太多。另外，本作共有7个结局，每个小游戏也都会有各自的结局。

本作可以说让达到了《星之卡比》达到了一个前所未有的高度，同时也是最后一款樱井政博亲自策划开发的卡比游戏，此后系列也走上了一个短暂的下坡路。

卡比宝石星

机种：GB	发售日：1997年1月25日	类型：PUZ







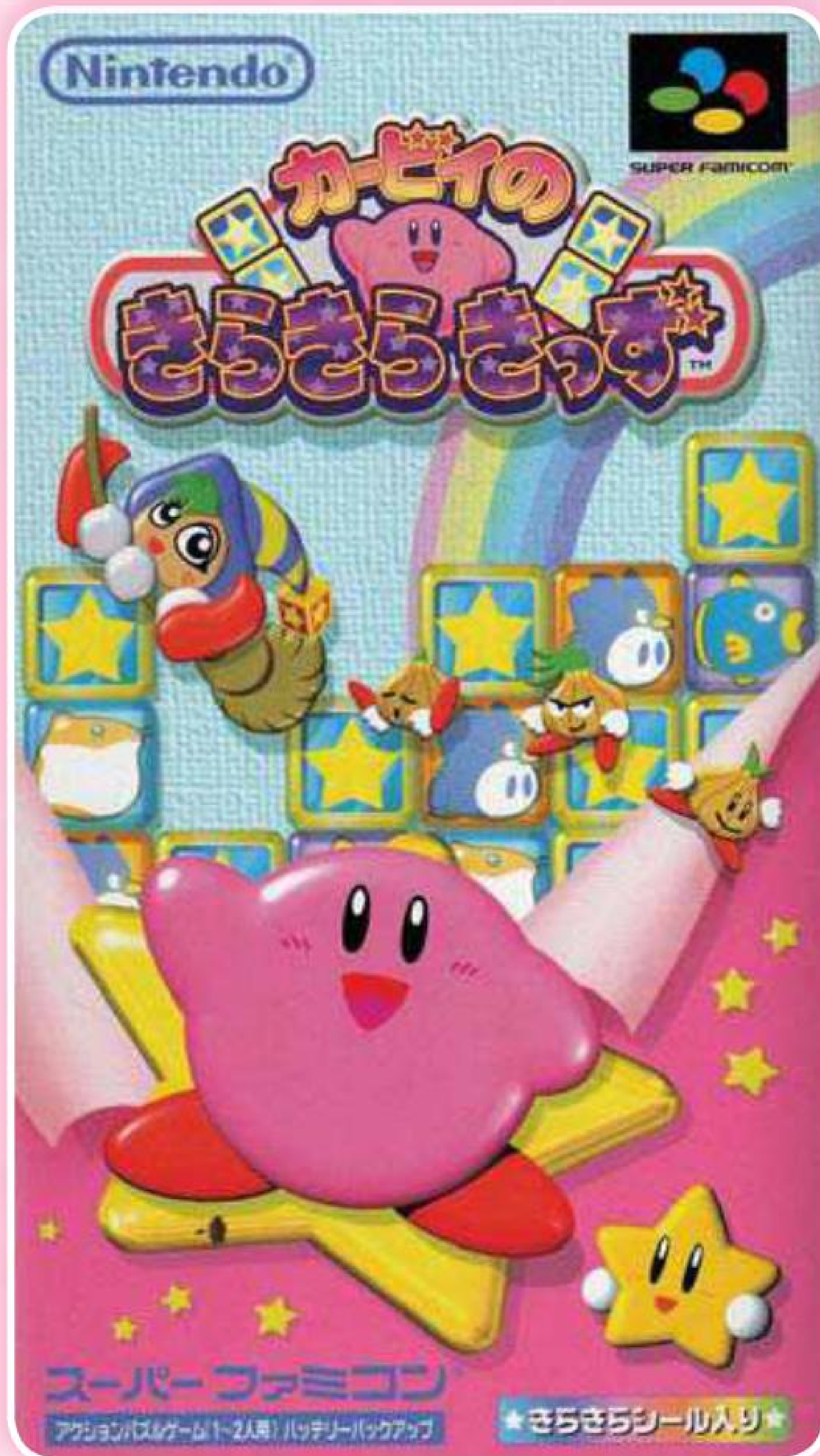
虽然“《星之卡比》系列”的正统作品的重心已经完全转移到了家用机平台，但是任天堂并没有彻底放弃对GB平台上《卡比》游戏的开发。1997年年初，一款名为《卡比宝石星》的益智类游戏登场，本作是一款打着卡比旗号、实际上和正统作品仍然没有太大关系的作品。作品本身是标准的下落式方块游戏，而游戏中组成方块的也都是在过去的《星之卡比》中登场过的角色，像是曾经在《星之卡比2》中登场的三位伙伴：仓鼠利克、大嘴鱼凯因、猫头鹰酷等，当然还有一些杂兵和路人NPC的头像也都出现在了方块堆中。





卡比宝石星

机种：SFC	发售日：1998年2月1日	类型：PUZ





一年后的1998年2月，《星之卡比》的“新”作登陆SFC主机，这里的“新”之所以要打上引号是因为本作其实并非一款完完全全的原创新作，而是之前GB版《卡比宝石星》的家用机移植版。游戏的玩法和GB版一模一样，SFC的画面表现力比起GB版实在是强了不止一星半点。而且除了画面上的大幅提升之外，游戏的模式也更加丰富，除了单人进行的闯关之外，还可以和朋友对战、合力、挑战等。最后，比起GB版单调的电子音来说，本作中不仅有丰富的背景音乐，还加入了部分语音，当然卡比并不会讲人类的语音，所以仅仅是由声优简单进行的一些配音，但是大本真基子的声音还是令人印象深刻。



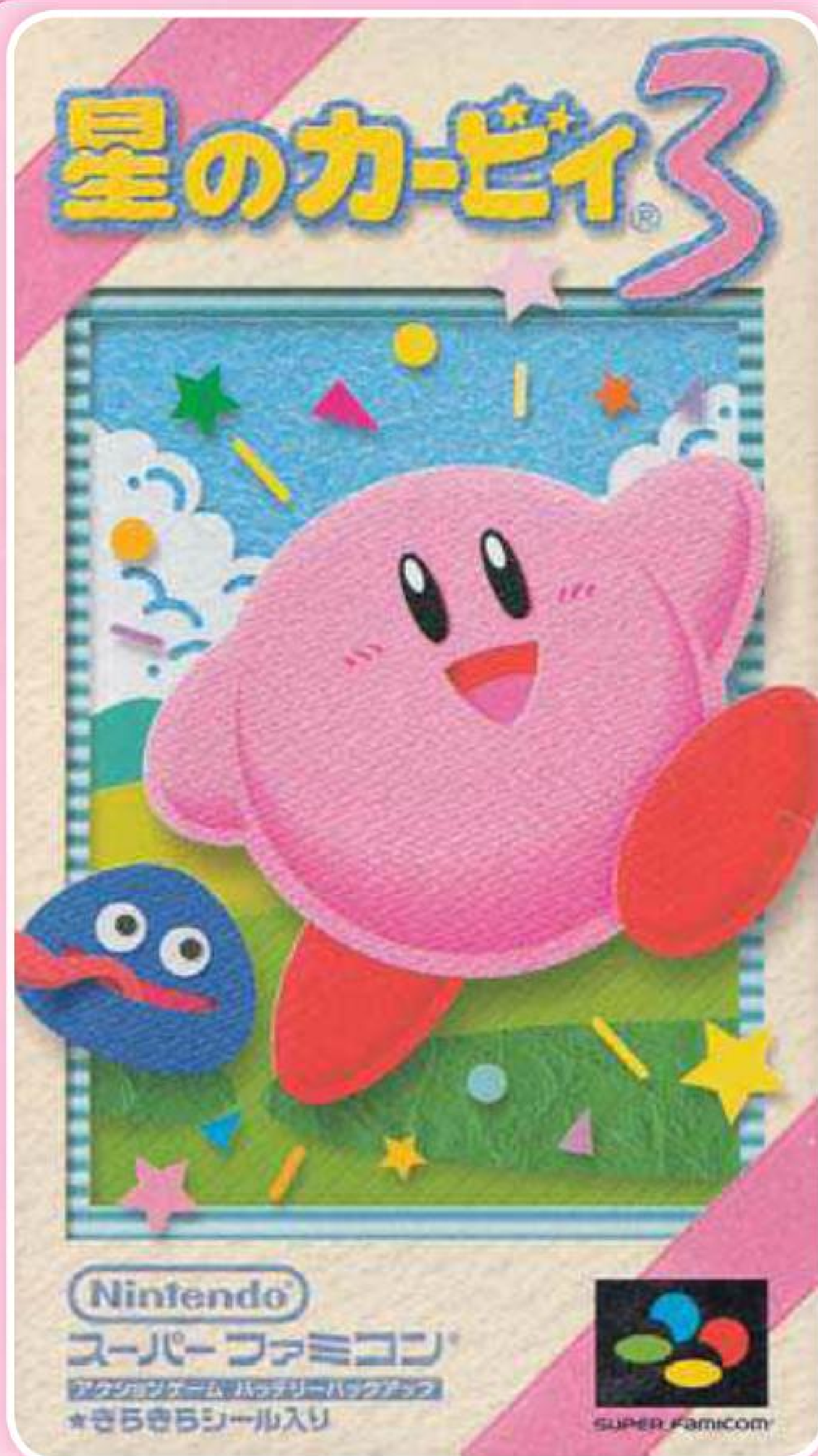




星之卡比3

机种：SFC	发售日：1998年3月27日	类型：ACT

1998年，正统作品《星之卡比3》登场，和前两作不同，本作不再是出现在掌







机上，而是来到SFC主机上。整部作品仍然由下村策划制作，可以说是《星之卡比2》的加强版，画面上进一步提升，完全体现了温暖可爱的风格，基本都是柔和的暖色调为主，看上去非常养眼。卡比的外观有少许变化，变得更胖更圆，所以在空中下落之时，变得更加憨态可掬、惹人怜爱。

系统方面则和2代基本一样，只是技能增加为8种，伙伴增加为6种，总共48种组合。新增加的三位伙伴包括一只名叫纳哥（ナゴ）的胖猫，特点是可以在空中跳跃两次和踩敌人；一只名叫碧其（ピッチ）的小鸟，特点是可以飞行，并且可以拿到远处的宝物；最后还有名叫丘丘的粉红色未知生物，特点是可以在空中跳跃三次和在天花板上移动。《星之卡比3》同样支持双人游戏，同伴是一个深蓝色的小球。

本作总体表现不错，但是由于没有之前那种大刀阔斧的改进，外加此时N64已经发售，SFC的游戏显然已经吸引力不足，所以在销量方面不尽人意，当然，这也是GB和SFC时代最后一款《星之卡比》游戏。







滚滚卡比

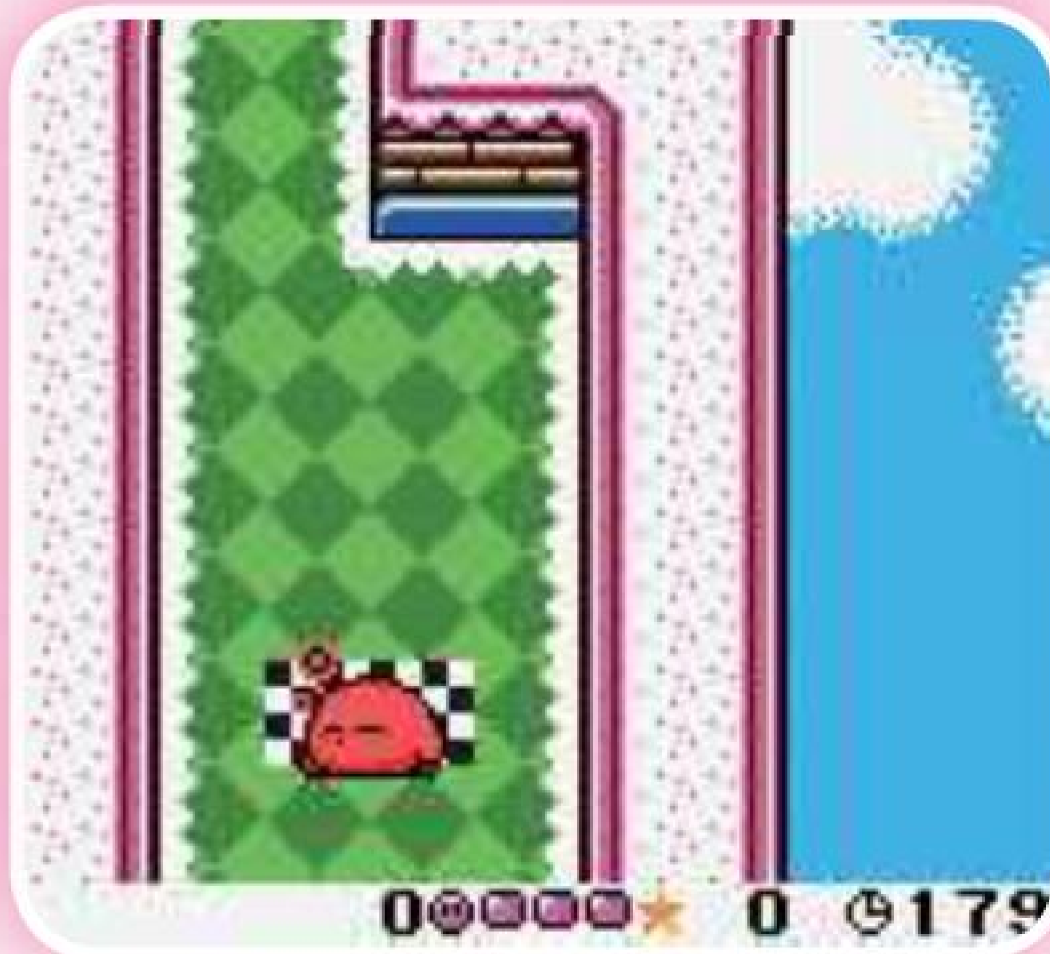
机种：GBC	发售日：2000年3月23日	类型：ETC







《滚滚卡比》是一款非常特殊的游戏，它是惟一一款针对GBC主机推出的卡比游戏，同时也是一款在当时非常罕见的体感游戏。游戏的玩法和之前SFC上的《卡比梦想之都》一样，都是通过操作卡比滚动来完成一些任务和谜题，但因为是体感游戏的关系，所以《滚滚卡比》的游戏过程完全不需要通过GBC的按键完成，只要利用正版卡带中自身内置的感应器，玩家就可以摇晃GBC本体来使卡比滚动跳跃，这在当时的确是非常有新意的设定，虽然后来GBA上有不少游戏都曾利用过这个点子（例如《旋转瓦里奥》），今天PSV和3DS上体感游戏也早已是家常便饭，但在10多年前的GBC主机上，这个创意却实属罕见。

顺带一提，目前淘宝上有不少二手的《滚滚卡比》正版卡带出售，价格也非常便宜，如果大家拥有GBC主机的话，不妨淘一盘来玩玩，应该能体会到一种别样的卡比游戏乐趣呢。



▶《滚滚卡比》的正版卡带中内置了感应器。

星之卡比 梦之泉DX

机种：GBA	发售日：2002年10月25日	类型：ACT

正统《星之卡比》的游戏并没有在NGC上出现过，只是象征性地推出过一款SPG类型的《卡比滑板》，这一时期也可以算是卡比游戏的最低潮期，直到2001年GBA发售后，卡比的舞台也再次回到了GBA上——它曾经诞生的掌机平台上。2002年，以当年经典作品FC版《梦之泉物语》为复刻对象的重新制作版游戏《星之卡







比 梦之泉DX》诞生了。这个重新制作版可以说是下足了功夫，首先在画面上达到了GBA的2D游戏中超高水准，使得游戏在画面表现细节上有了不少强化，无论是和同类GBA游戏相比还是和过去的FC版相比都要强出不少。此外GBA版相对FC版还有几处变化，首先是卡比得到不同能力后，将会戴上不同的帽子，更清楚地让玩家了解到卡比当前的能力；其次，各个BOSS的体积都变得更为巨大，魄力十足，但是又不失可爱的风格；除了可以使用卡比进行游戏之外，在玩家100%完成Extra Mode后，还可以破天荒地使用暗黑骑士进行游戏，能够使用BOSS级角色进行游戏自然是爽快感十足；最后，针对GBA的联机功能，并且为了在联机时能够区分不同的角色，游戏中也第一次出现了粉色以外颜色的卡比。

当然，其他内容，尤其是操作、剧情等方面相比FC版并无本质变化，所以这里就不再赘述，但是有了上述的几点变化和FC版本身就非常经典的特性，使得本作轻轻松松就成为了GBA百万级殿堂游戏中的一员。





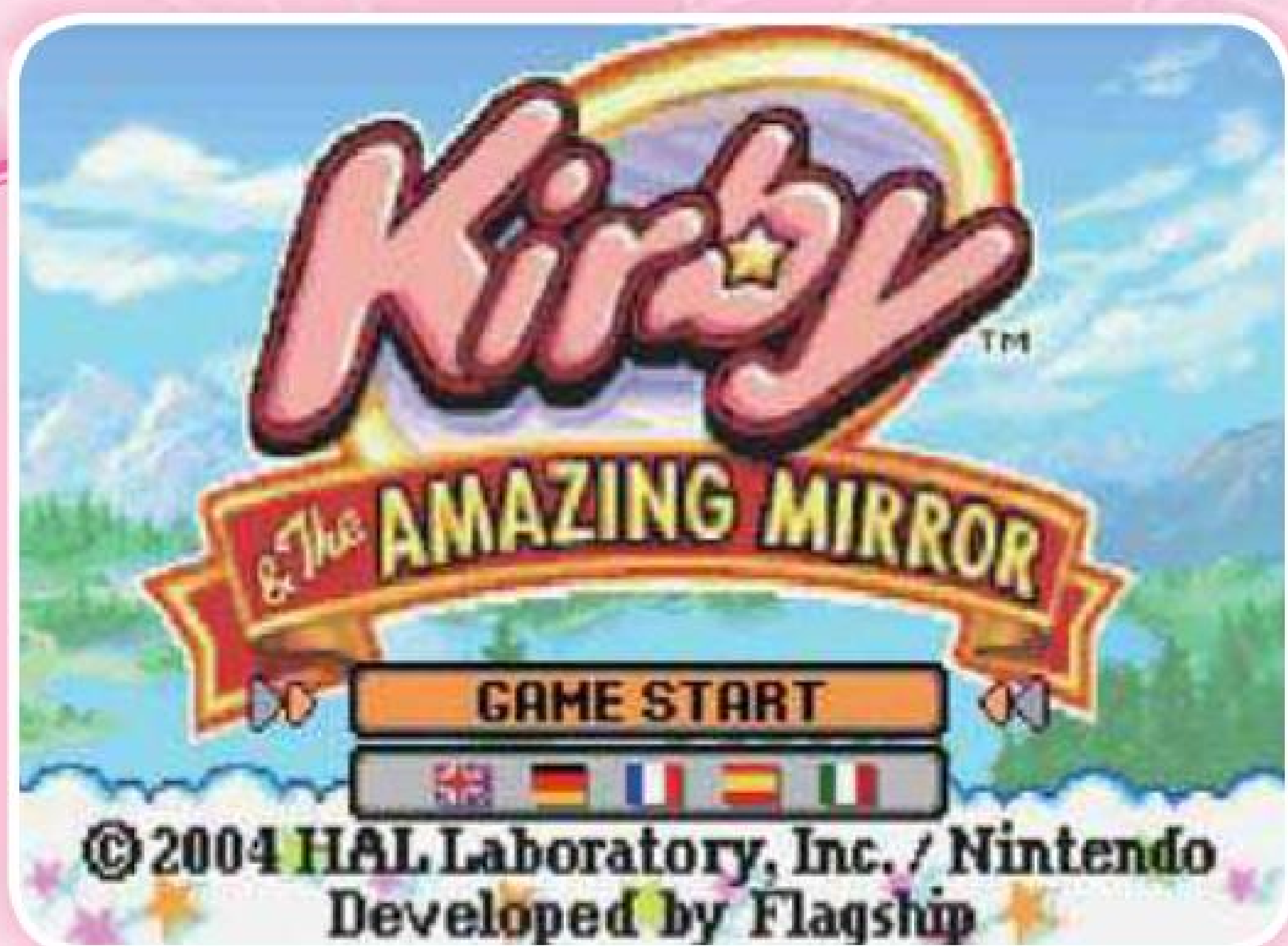
星之卡比 镜之大迷宫

机种：GBA	发售日：2004年4月15日	类型：ACT





2004年，GBA版原创卡比游戏——《星之卡比 镜之大迷宫》发售了，樱井政博作为高级顾问加入到游戏的制作团队中，所以在游戏的成品中我们也能看出樱



井政博风格的回归。首先是技能上，超级爽快的感觉再度回归，而关卡设定上完全放弃了一关接一关的传统关卡制，改为类似于《银河战士》中的区域地图制，比起过去系统简单的《星之卡比》来说，这个地图系统让很多玩家非常不适应，使得他们在迷宫里晕头转向，但是一旦熟悉了玩法后，掌握技巧的玩家便会深深地被吸引进去。地图上宝箱未取得的格子和一般格子有所区别的设定非常人性化，此外多人游戏得到前所未有的强化，通过GBA的联机功能，最多4个卡比可以同时进行游戏，并且可以在各自的屏幕上的迷宫里探索，各自取得能力然后通过召唤再一起合作闯关。正是这个非常完善的联机系统，也使得本作成为GBA上联机游戏中为数不少的佳作之一。此外，虽然本作的开发者已经不再是最早的HAL本社，但是新的制作团队仍然很好地延续了“《星之卡比》系列”的一贯风格，绝对算得上是一款成功之作，也再一次让《星之卡比》重回巅峰状态。





触摸卡比

机种：NDS	发售日：2005年3月24日	类型：ACT



本作是“《星之卡比》系列”在NDS上的首款作品，为了体现NDS的特性，本作变成了一款完全使用触摸屏进行的游戏。游戏中卡比碰到了一位女巫，她将整个世界变成了一幅画，并且将卡比变成了画中的一个圆球。为了把世界和自己变都回原样，卡比展开了冒险。

女巫离开时留下了一支魔笔，这支笔成了卡比的武器——而这支笔也就是玩家手中NDS的触控笔。游戏过程中，玩家要使用触控笔在屏幕上画彩虹，指引卡比前进，也可以通过画线圈、平台、斜坡等各种辅助前进的图形帮助卡比前进。触控笔







不仅可以用来绘画，在卡比沿着你画的线前进时，玩家可以用笔触摸它，让其做出前冲或者攻击等动作，甚至还可以直接用触控笔点击敌人，使其无法动弹——总而言之，就像游戏名称一样，这是一款只需要触摸，不需要按键的游戏。除了对触摸屏的应用，本作也对NDS的上下屏进行了合理利用，游戏时下屏显示游戏画面，而上屏用来显示地图，有趣的是，随着玩家在游戏中不断的触摸操作，上屏幕的地图也会随之改变。

星之卡比 多罗奇团登场

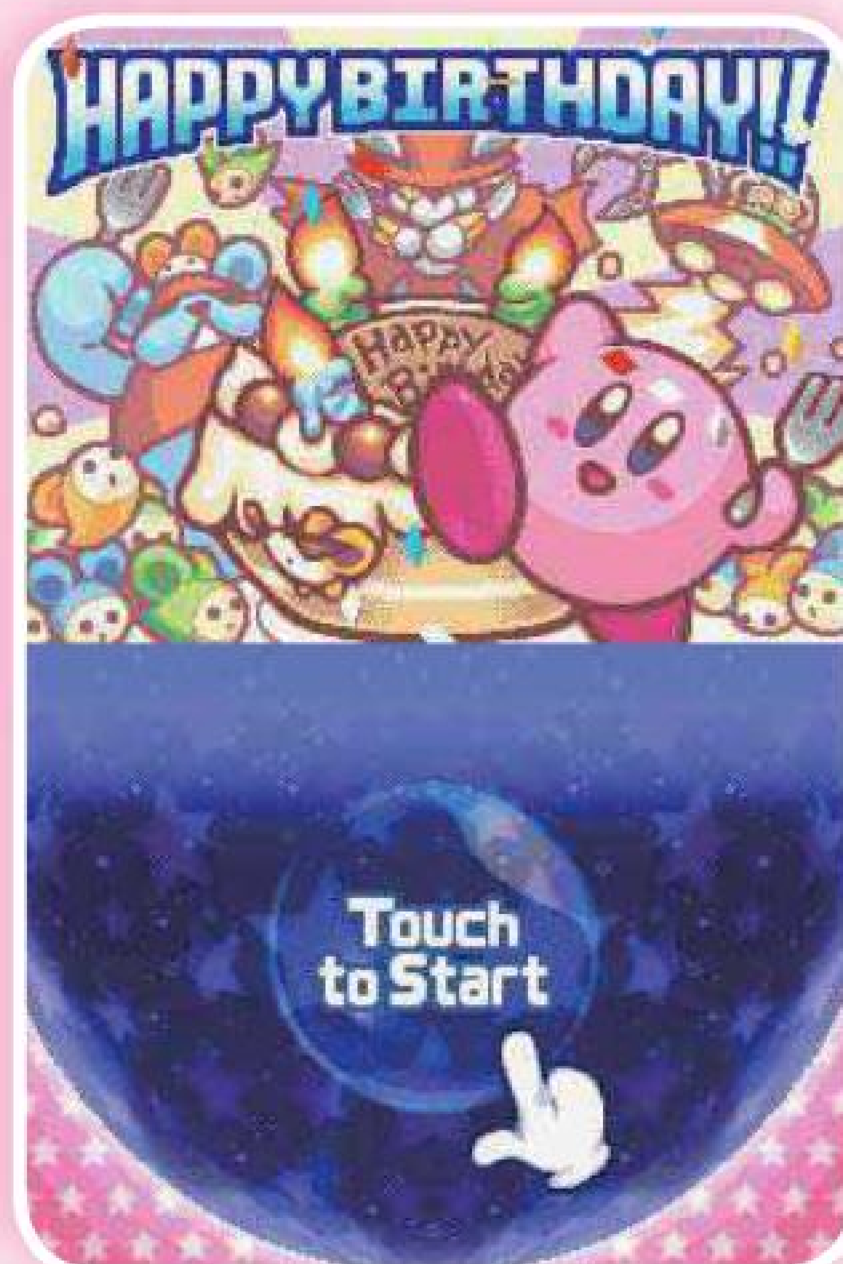
机种：NDS	发售日：2006年11月2日	类型：ACT



本作的故事发生一个平静而炎热的夏天，卡比正准备享用自己的下午茶——草莓蛋糕，结果一个黑影掠过，蛋糕就消失了。气愤之余的卡比料定，此事必定是迪迪大王干的，于是乎便来到了城堡寻仇。然而来到城堡的卡比被眼前的景象惊呆了，一伙盗贼团洗劫了城堡，于是卡比的冒险便开始了……

和系列一贯的宗旨相同，简单易上手的操作在本作中仍然延续着，即便是对动作游戏再不擅长的玩家也可以乐在其中。不过本作也不乏新要素。首先卡比多了很多新能力，可以变成泡泡、鼹鼠和忍者；敌人也更加多样，游戏中的主要敌人——多罗奇团的家伙们，个个身怀绝技。除此之外，卡比有了HP槽，不会再像之前的作品中受到一次攻击便会毙命。总的来说，本作的表现中规中矩，至少比起前作纯粹的触摸操作而言，本作对上下屏和触摸操作的使用显然更加到位。





星之卡比 超级无敌豪华版

机种：NDS	发售日：2008年11月4日	类型：ACT









本作是1996年SFC版《星之卡比DX》的重制版，在保留原作几乎全部内容的前提下，对部分物品的出现位置进行了调整，还加入了全新的迷你游戏。

虽然游戏保持了低难度的特色，但新加入的同伴系统让本作成为系列中系统比较复杂的作品，变身系统方面，本作中卡比依然可以通过吸收敌人的方式来复制其能力。本作最值得大书特书的是其丰富的游戏模式，仅仅是一个剧情模式就有“迷宫寻宝”、“银河大战”、“竞速争夺”等玩法，而除了以上玩法外，NDS版还有4个特有的模式，分别是“迪迪大王的逆袭”、“竞技场”、“金属骑士的修炼”和“英雄同盟”，都是可以大大延长游戏时间的新玩法，算是令新老玩家都会满意的设定。

集合！卡比

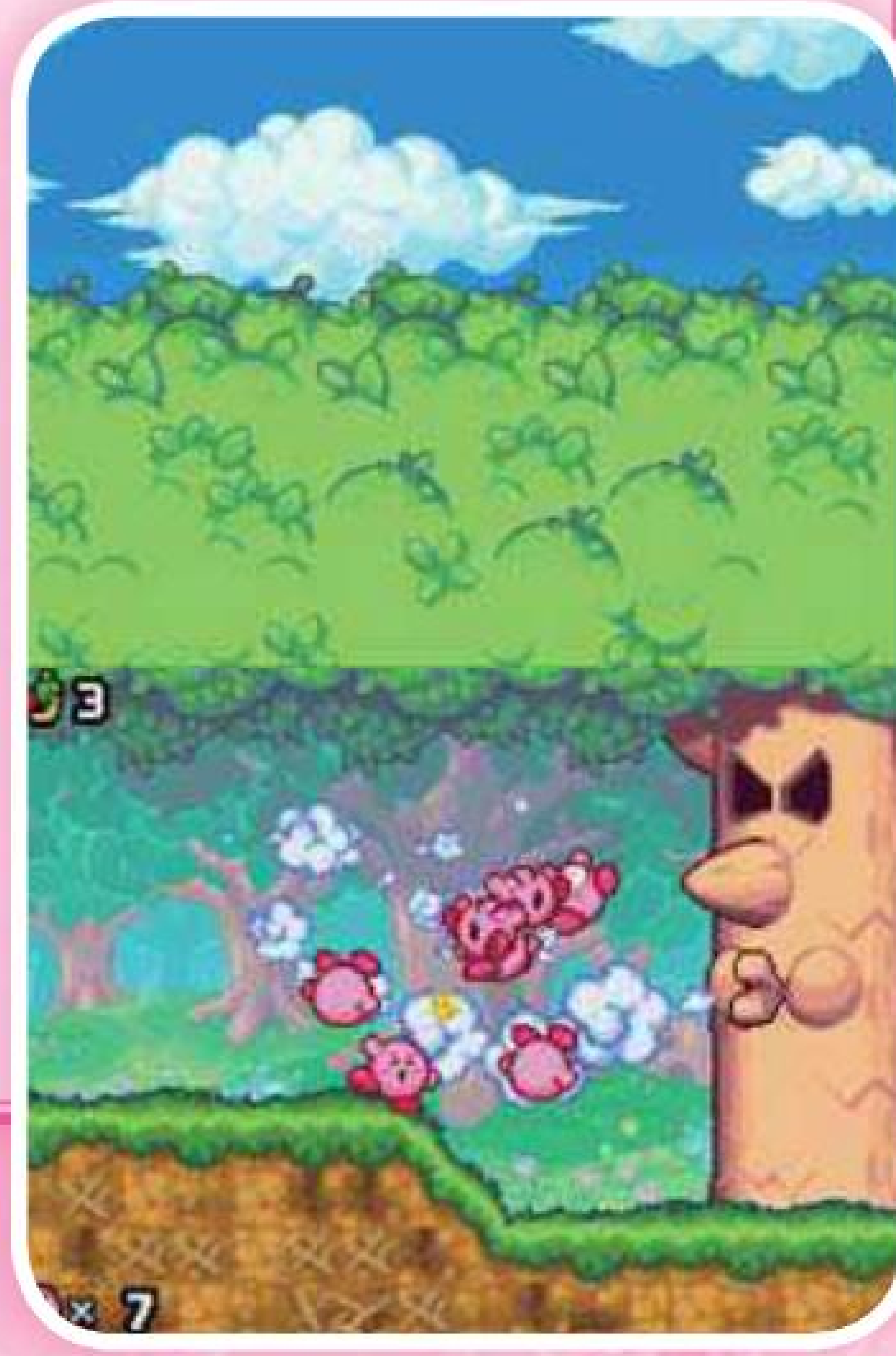
机种：NDS	发售日：2011年8月4日	类型：ACT

《集合！卡比》是最近的一款掌机版《星之卡比》游戏，故事讲述卡比突然被迪亚兹分成了10个，散落开来的卡比们只能齐心协力展开旅途，找回彩虹金币，并打败迪亚兹，最终的目的是要让10个卡比完成游戏，并且最终合为一体。游戏中并



本作的一大特色就是玩家可以同时控制多个卡比进行游戏，这也是系列前所未有的设定，比起过去只控制一个卡比进行的冒险，新的设定显然能给玩家带来更多的新意。本作的整体表现非常优异，甚至有欧美游戏媒体称本作为“必须要玩的ACT”。





有五关，分别是绿地、沙漠、迪迪大王度假村、黑暗火山以及迪亚兹星云，前4个大关卡由11到12个小关卡组成，最后的BOSS关由5个小关卡组成。

就像前面说到的，

结语

除了以上介绍到的掌机版《星之卡比》外，另外任天堂还在N64主机上推出过《星之卡比64 水晶碎片》，Wii主机上推出过《星之卡比 毛线传说》和《星之卡比 重回梦幻岛》这三款游戏。希望专题中介绍到的所有《星之卡比》游戏，可以让各位读者领略到这个粉色小球的无尽魅力，也希望在今后的日子里，20岁的卡比能够继续在游戏世界中一路前进。

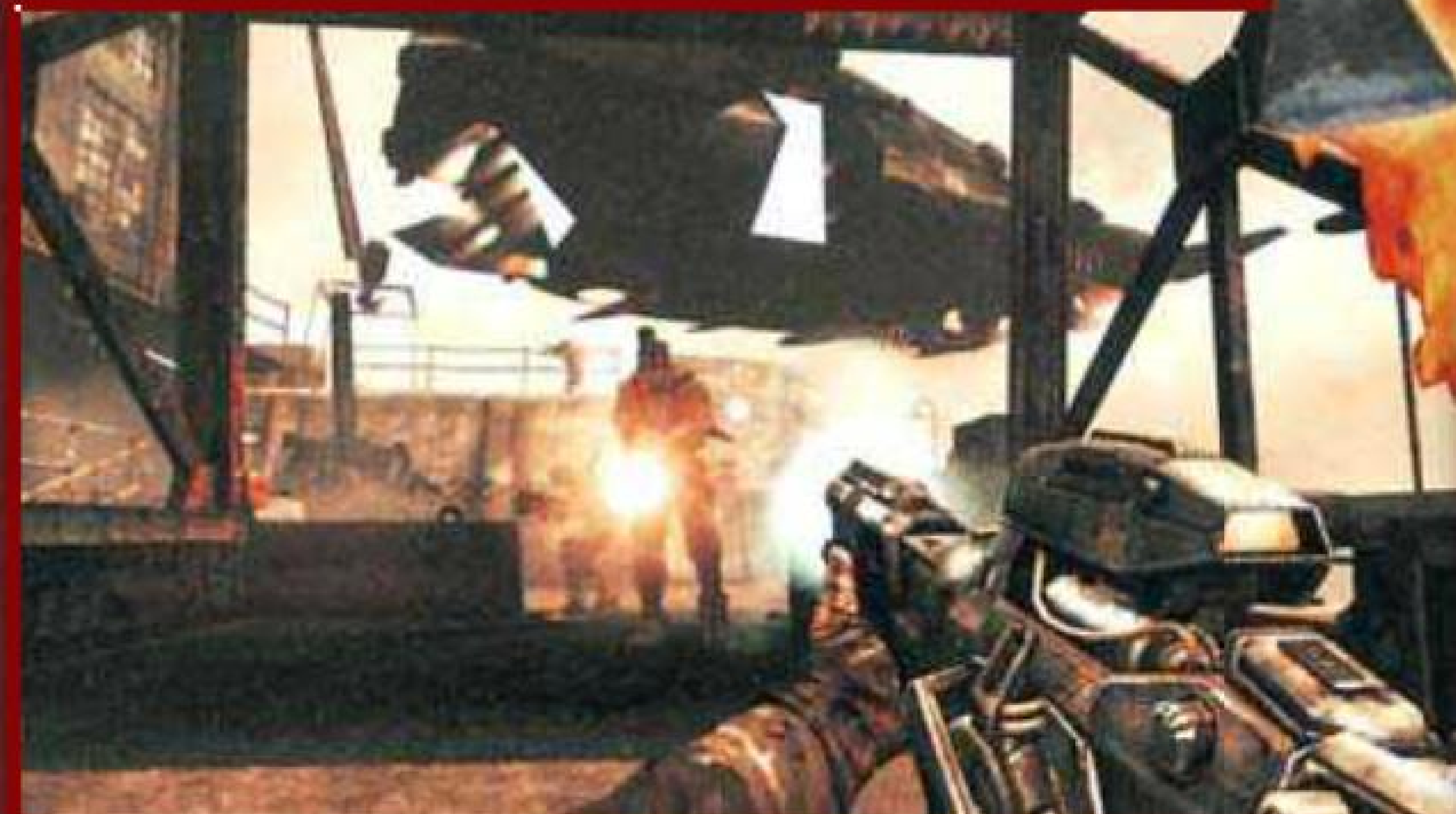
美国最后的抵抗者

RESISTANCE BURNING SKIES

文 酷洛洛　美编 澄香

PSV	抵抗 燃烧天空			
	Resistance: Burning Skies			
	SCEA	FPS	美版	预定2012年5月29日
	39.99美元	1～8人	对应在线游戏	
	相关报道：－			

本作是SCE的重量级FPS“《抵抗》系列”的最新作，系列描写的是人类与来自宇宙的神秘生命体“奇美拉”进行的一部部抵抗史诗。本作的故事与2代的英国处于同一时间线上，讲述奇美拉空降到美国所带来令人绝望72小时。而主人公并不是有着异于常人之力的英雄，他只是一名任职于纽约消防局的消防员，为了自己的国家、为了自己的妻儿，举起斧子与外星生物奋战到底。



▲遭到神秘生命体“奇美拉”袭击的美国，被夺走了自由与和平，变为一片又一片的火海。

主人公

汤姆·莱利

纽约市史坦顿岛的一名消防员，在消防队担任队长，相比一般人有着更强的正义感与行动力，同时也是一位疼爱妻子和女儿的顾家好丈夫。

举起武器奔向奇美拉

丰富的在线模式

本作利用PSV的通信功能可以进行在线游戏，支持最多8人的生存模式以及4对4的组队模式。另外也支持near功能，与身边玩家交换游戏资料。





▲对战模式中可以设置各种规则，保证玩家能够战个痛快。

优异的画质

利用PSV的有机EL屏幕，样貌狰狞的奇美拉、因双方炮火对射而破坏倒塌的房屋，游戏中的精美贴图与建模都将逼真地向玩家展现，带给掌机玩家前所未有的临场感。

▼1951年8月14日，奇美拉突然从美国上空出现并展开侵略，玩家不仅可以使用枪械炮火，也可以举起消防斧向奇美拉展开攻击。





利用触摸屏抵抗奇美拉



进化的操作性



本作的一大特征是游戏的操作全面进化，玩家可以通过触摸屏进行各种操作，例如子弹填装、投掷手榴弹，一切都直观简单。



◀装备十字弓的游戏画面，只需点击屏幕右下的按钮图标就能够填装了。

文 乌冬 美编 sienna

机动战士高达SEED 激战宿命

机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY

PSV

NBGI	ACT	日版	预定2012年6月7日
1～4人	5980日元	对应周边未定	

相关报道：Vol.178 P56



本作的系统基本沿袭自PSP上的“《高达 战争》系列”，并追加了若干新要素，这次的报道将对包含新要素在内的系统部分进行介绍，另外还有新判明的登场机体。

机体改造

在游戏中玩家们可以通过TP和GP两个点数来对机体进行改造，其中TP是在任务过关后机体本身可以得到的固有改造点数，玩家们可对该机体任意分配使用；而GP虽然也是通过完成关卡取得的点数，不过却不限制改造的机体，而是每个机体都可以自由使用，不过一旦使用后就会变为该机体的TP。



连武器也可以改造

有线炮短剑



▲装备了可进行全方位攻击的有线炮的短剑。

扎古勇士（演唱会版）



►演唱会专用的粉红色扎古勇士，几乎没有战斗力。

105短剑



►和强袭高达一样，105短剑也能在空战、炮战和接近战三个形态间切换。

X异端



►X异端装备的龙骑系统不仅能进行全方位攻击，还能展开防护罩。

武器ON/OFF

本作有“再出击”的次数设定，机体被击坠的话，只要再出击数还有剩余就能重新回到战场上。再出击数根据每架机体的Cost而定，Cost越多的机体虽然能力上越强，不过再出击数则较少，反之Cost低的机体虽然能力低，但再出击数则较多，不过部分机体可以将一些武器设为OFF来降低Cost，从而增加再出击数。









◄►强袭高达本来拥有实弹和激光两种装备，可以把实弹设为OFF来降低Cost。

根据战况换装

机师的成长和技能

除了机体以外，机师也是可以得到成长的，随着玩家对机师的射击能力或格斗能力进行培养，具体的战斗方法也会发生相应的改变。另外机师还拥有技能的设定，玩家可以根据任务的需要对原创角色自由分配技能。





◀▼机师向哪个方向发展全由玩家决定。



根据自己的喜好培养机师吧。





►技能的效果多种多样，如回复HP、一定时间内无敌等。



▲装备了被称为阿尔缇密斯之伞的光波防护罩的机体，防御力拔群。



▲扎夫特专门为地上战开发的四足MS，高机动力是其特点之一。



▲奥布军的量产型MS，可变为MA形态。



►由于装备了悬浮系统，大魔骑兵在地上的机动力非常优秀。



◀连合军开发的高达之一，可以通过战术换装背包对应各种战况。

换装・卸装

除了像强袭高达这种可以通过换装在不同形态间切换的机体外，还有部分机体可以通过卸装来改变形态，如使用了追加装备的机体在任务中就可以把追加装备卸下来，虽然卸下的装备无法继续使用，但机体的性能却会因此而产生变化。



▲强袭高达换装后性能也会发生变化。





SOUL HACKERS
デビルサマナー
ソウル ハッカーズ



不算一线大鳄的Atlus有一批忠诚稳定的粉丝，该厂这两年在索系平台的《凯瑟琳》、任系平台的《世界树迷宫》都是受到追捧或关注的新作，但最为人铭记的，依然是“《女神转生》系列”。去年的《Persona2 罪》和《恶魔幸存者2》，今年发售在即的《Persona2 罚》和《Persona4 黄金版》都很受系列FANS的关注，而今，又一款移植作品将登陆3DS，那就是“《恶魔召唤师》系列”的第二作《灵魂黑客》。

文 胧月　美编 Juxi

3DS

恶魔召唤师 灵魂黑客

デビルサマナー ソウル ハツカ-ズ

Atlus	RPG	日版	预定2012年8月30日
1人	售价未定	对应周边未定	
相关报道：—			







15年名作再次苏醒！

《恶魔召唤师》简介

和《Persona》一样，该系列是同样是“《真·女神转生》系列”的外传作品，初代发售于1995年，因此可谓“《Persona》系列”的前辈。迄今发售的四作中，以二代《灵魂黑客》的评价为最高，本作即是该款同名作的移植了。《灵魂黑客》于1997年和1999年分别推出SS和PS版，之后从未有过移植记录，是广受FANS期待的名作。这次移植充分利用了3DS的新机能，加入了不少迎合现代RPG玩家的要素。





►迷宫采用了系列惯用的第一人称主视角，3DS的上下屏幕可直观地显示迷宫实景和缩略地图，相比原版大大地方便了。

毅然对抗巨大黑幕组织的阴谋

天才黑客集团的

Story

故事发生在距今不远的未来日本，地方都市——天海市。

作为政府推行的“次期情报都市政策”的试点城市，其市民们都通过网络上的虚拟都市“参照系统X”交流购物。某日，身为黑客的少年主人公偶然获得一个安装了恶魔召唤程序的手枪型携带终端，与此同时，天海市出现了原本被以为只会在神话中出现的空想生物“恶魔”，市民平静的生活开始陷入疯狂。少年利用这名为GUMP的携带终端，与黑客集团“幽灵”展开协作，和参照系统X背后隐藏的阴谋组织开始了艰苦的斗争。





◀▲虚拟的生活环境带给人们诸多便利，却也同时隐藏着各种隐患。

更具亲和力的新要素

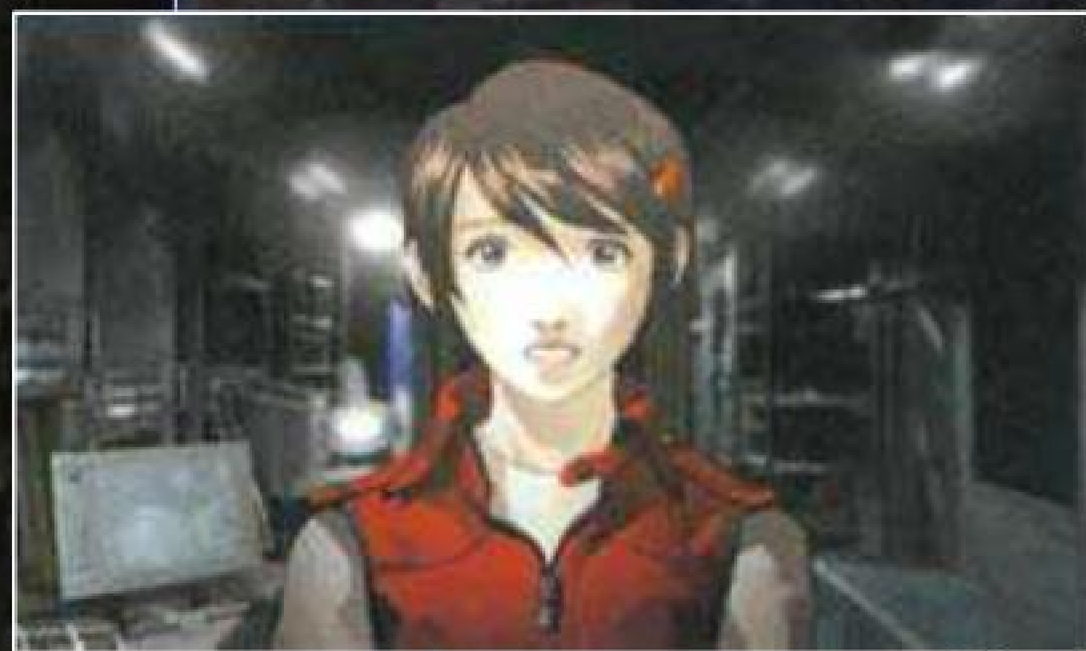
“《女神》系列”一直给人冰山美人的冷艳形象，近年来，其分支作也愈加开始放下身段，更加适合市场的发展需要。本作在尊重原作气氛的基础上，加入了诸多符合时代的新要素，不仅制作了全新OP，还邀请了豪华的声优阵容为故事的主线全程配音。此外针对SS和PS版读盘时间较长的问题，这次的3DS卡带版无疑可以省去玩家焦急等待的时间。

豪华声优阵容，全程语音！

《灵魂黑客》的角色塑造得活灵活现，博得了高度的人气，这次，他们在游戏中的台词全部由知名声优朗读，包括寿美菜子、中井和哉、小野大辅、梶裕贵、斋藤千和等，不排除今后还有新声优加入的可能性。

▶玩家可自由选择是否关闭语音，对于原作派的老玩家也有所照顾。





◀本作女主人公的瞳&妮美沙的声优是寿美菜子。

为角色们注入生命的语音

全新OP动画

和PSP的《Persona2》两款移植作一样，本次的开场动画由负责过《超时空要塞F》的Satelight制作，当然，原版动画也予以收录。





全新绘制的角色们

魅力的世界观得到进一步拓展



“幽灵们”回来了！

在厚重的故事中

天才黑客集团“幽灵”的成员是一群年纪尚轻的少年男女，这里就先披露其中的重要三人。



▲和主人公一起行动的少女，后来被妮美沙附体。

『如果不是因为妮美沙，我就是个普通女生呀』

本作主人公

按惯例，主人公的名字依旧由玩家决定。这是一个生活在天海市的普通青年，和父母、妹妹构成和美的四口之家。由于和远野瞳一同获得了参照系统X的屏幕权，遂向服务器展开了黑客活动。以此为契机，不经意获得的恶魔召唤装置GUMP将其卷入了巨大的阴谋漩涡。

远野瞳

声优：寿美菜子

和主人公居住在同一所公寓中的青梅竹马，认真上进。其母去世较早，由祖母拉扯长大，现在与钻研考古学的父亲住在一起。某一天，从GUMP中出现的不明女子妮美沙凭依到她的身上，从此和主人公一道被卷入了事件之中。





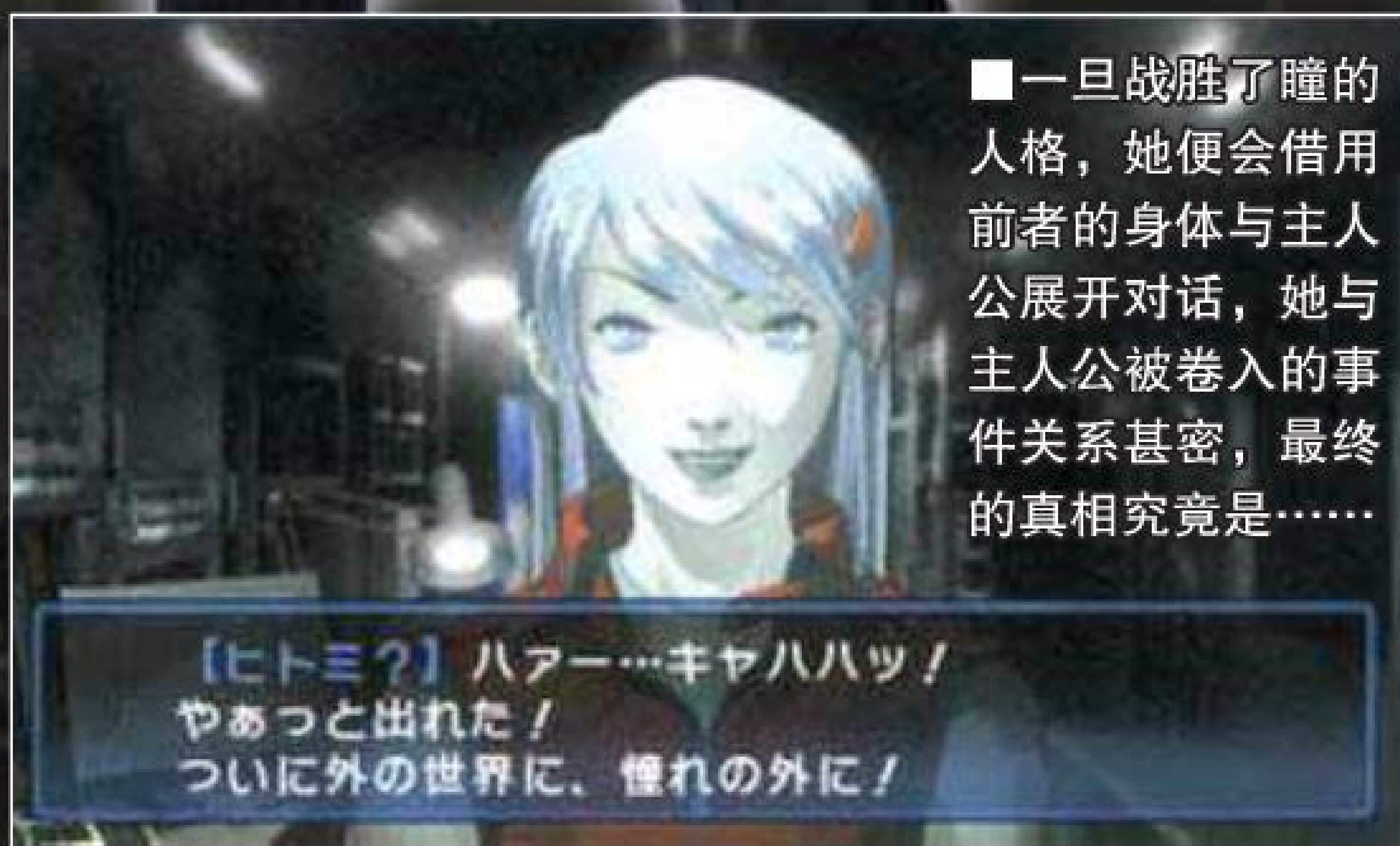
大放异彩的角色们

『啊哈哈哈，终于出来了！来到这个憧憬许久的外部世界！』

妮美沙

声优：寿美菜子

附体于远野瞳的不明人物，每天和瞳上演着争夺身体支配权的闹剧。性格豪爽，不过失去了自己出生时的记忆，随着对事件的追查，其身分真相也会逐渐浮出水面。



■一旦战胜了瞳的人格，她便会借用前者的身体与主人公展开对话，她与主人公被卷入的事件关系甚密，最终的真相究竟是……

关键词1 参照系统X

获得政府议会认可，由Argon软件公司在自行架设的服务器上生成的虚拟都市。连接该系统后不仅能获得各种行政、福利服务，更能体验到独特的虚拟娱乐设施。换言之，只要拥有了参照系统X，就可以足不出户地体验完整的日常生活。

被制造出的电子街道



尚处于测试阶段的街道



►由于尚处于测试阶段，只有极少数获得了屏幕权利的人才能连接进入。

关键词2 天海市

作为“次期情报都市政策”的试点城市，市民间的情报交流与政府自治体的紧密网络连接载体“参照系统X”便设立于此。



◀受此政策的福荫，天海市被再度开发。

关键词3 恶魔召唤师

召唤出恶魔，并令其为自己效命的特殊人群被称为“恶魔召唤师”，其中既有道行高深的超能力者，也有仅仅能看到恶魔实体的新人，他们召唤恶魔的方式也各不相同。主人公身为其中一员，是利用事先安装好召唤程序的GUMP来完成召唤，游戏中还会有其他召唤法器登场。

使用GUMP召唤恶魔吧



◀▲对服务器展开黑客活动，却无意中获得了召唤恶魔的力量。



就在第181辑刚刚隆重介绍过的《跨界计划》，很快又放出了新的情报。参战的系列再次增加三款作品，照这个势头发展下去，指不定还有多少角色会出现呢。现在让我们来看看追加的作品与角色吧。

文 白菜 美编 澄香

3DS	跨界计划		
	プロジェクト クロスゾーン		
	NBGI	S・RPG	日版
	1人	售价未定	对应周边未定
	相关报道：Vol.181 P28		
	预定 2012年内		

新的战士踏上征程！

CAPCOM® 参战角色

Capcom侧追加了两名新角色。除了"《恶魔战士》系列"中长期客串其他作品的人气角色泪泪外，令人惊讶的是来自"《丧尸围城》系列"的主人公弗兰克也加入了这场战斗。之前是吸血鬼与恶魔猎人，这次是丧尸杀手与僵尸，这样的组合没问题吗?



不屈的自由新闻记者

弗兰克
声优：小山力也

『异形转身之术变化而成的可爱僵尸』

泪泪
声优：早见沙织

"《丧尸围城》系列"&"《恶魔战士》系列"

天敌联手出击？



◄▲"敲锣打鼓"是大家早已熟悉的泪泪招牌技能。负责近身肉搏战的弗兰克在敌人背后也亮出了传说中的平底锅。






▲►原作中就以众多武器为一大卖点的弗兰克，这次竟然还能以泪泪掷出的道具来进行攻击！

SEGA®

参战角色

《永恒的尽头》

杰法

声优：下野纩

抗拒命运的少年



SEGA侧的两名新角色是来自《永恒的尽头》的男女主角。《永恒的尽头》是在2010年初于PS3和X360平台上发售的RPG，虽然发行厂商为SEGA，但制作厂商其实是tri-Ace。在世界的末日反抗命运的少年少女，来到这个复杂的异世界，又会有怎样的思绪呢？顺带一提，琳贝尔的声优与《战场的女武神3》中的莉艾拉同样是远藤绫。穿越类游戏中常有的声优互动插曲会不会出现呢？




远古机械文明的力量

◄▲冲锋枪与冷冻手雷，来自私人佣兵集团的两人将最为基本的武器运用得出神入化。

必杀技：十二时之钟



▲连续攻击之后，两人借由绳索跃入空中……





◄与空中的敌人擦身而过，当然不会忘记留下两颗手雷。

◄▲在巨大的时钟前坠下，琳贝尔与杰法的手紧紧相连。还原了原作中的经典场景。

克服命运的少女



琳贝尔

声优：远藤绫



Games 参战角色

《噬神者》系列

NBGI侧新参战的作品是掌机玩家们非常熟悉的“《噬神者》系列”。这款以仿《怪物猎人》出世的作品在发展过程中逐渐形成了自身独有的风格，受到了众多玩家的肯定。索玛与爱丽莎是作品中的中心人物，在复合世界中依旧持续着歼灭荒神的工作。目前爱丽莎的声优坂本真绫也同时演绎了“《铁拳》系列”中的凌晓雨，期待声优梗。

持有荒神因子的旧型噬神者

索玛

声优：中井和哉

必杀技



▲在连续攻击之后，索玛首先跃入高空……





斩击……以及捕食！



▲►在爱丽莎的援助攻击下，索玛对踏入陷阱的荒神进行捕食。注意神机的捕食形态非常有迫力。

爱丽莎

声优：坂本真绫

舍弃过去的新型噬神者







◄▲空中的索玛接住弹药……



►将神机变化为捕食形态后，从高空直击荒神头部！









◄►留在地面的爱丽莎解放神机的捕食形态将荒神控制住，然后将弹药抛向空中……

文 乌冬 美编 sienna

成为憧憬的AKB48成员吧！





说到日本时下最炙手可热的女子偶像团体，那就非AKB48莫属了，AKB厉害的地方在于她们活跃的地方不止是舞台或剧场，就连漫画和动画等领域也可以看见她们的身影，当然这其中也少不了游戏领域，继PSP的两作之后，AKB48也终于来到3DS上了。









3DS	AKB48和我			
	AKB48+Me			
	角川Games	SLG	日版	预定2012年秋
	1人	售价未定	对应周边未定	
	相关报道：—			

AKB48+Me

本作是一款养成型SLG，玩家将作为AKB48研究生的一员，以进入选拔成员为目标不断努力。除了上电视和剧场公演外，游戏中还有握手会、猜拳大会和选拔总选举等丰富的AKB48要素。









成为Mii的AKB48！

本作中，大家熟悉的AKB48成员将化身为Mii登场，看到各个还原了成员特征的Mii，是不是让你忍俊不禁呢？

以憧憬的站位为目标的故事模式







本作的主要模式是玩家作为AKB48研究生以获得憧憬的站位的故事模式。为了在3年时间里成为理想的偶像，玩家需要对自己的日程进行安排，随着舞蹈课程、会话等日常活动的进行，玩家也会逐渐成长起来。



►有时在私人时间里也会碰到AKB成员，例如图中就被优子问到要不要一起练习。

安排行程表让偶像成长！

每个月开始都要安排行程表，行程表上面共7个空格，玩家可以将课程和剧场公演等日程填入空格中，组成自己的行程表，根据安排的不同，玩家的能力也会不同程度的成长。另外总选举和猜拳大会等重要活动会占用满7个空格。



►要提高人气，就得合理地安排行程。

各种行程

私人时间

私人时间里可以出门去各种地方，途中还有机会碰到AKB的成员，根据对话选项会使性格属性发生变化。

课程

以小游戏方式进行的舞蹈和唱歌的训练课程，是偶像提升能力必不可少的一项。

体验偶像的日常生活！

活动

随着能力的提升，剧场公演和上电视的机会也会增加，随之而来的就是人气的提升。

固定活动

这项包括选拔总选举和猜拳大会等AKB48的头等大事，选举的结果会左右人气度和能力。

通过触控操作 演出的人气乐曲！

故事模式中的剧场公演是用AKB48的人气曲目进行的音乐游戏。在演出中，角色周围会有光标通过，玩家需要配合节奏点击光标，成功的话观众的情绪就能得到提升，让演出更加热闹。



▲公演部分的玩法非常简单，即使不擅长音乐游戏的玩家也能轻松上手。



◀说到AKB的歌曲当然就不能少了《ヘビ－ロ－テ－ション》。

在剧场进行公演或在更大的舞台进行演唱会

AKB48的人气曲目都有收录！







▲“AKB48剧场”模式中可以自己决定舞台和成员进行演出。

跟着光划动，炒热演唱会

在表演中角色附近会出现用光表示的箭头，只要用触控笔跟着光一起按箭头的方向划动就算输入成功。另外值得一提的是光的动向是合着角色舞蹈的动作的，就仿佛和角色一起跳动一样。



故事模式以外的3个模式

除了主要的故事模式外，游戏还准备了“AKB剧场”、“和成员一起玩”和“主推成员房间”3个模式，当想体验游戏的个别要素或是只要想进行短时间游戏的时候可以活用一下。

和成员一起玩

在故事模式出现过的小游戏都会收录在这里，想只玩小游戏的时候就来这里吧。

AKB剧场

在这里可以自定剧场的公演，可决定的部分包括了舞台、成员和乐曲，好好享受只属于自己的公演吧。

主推成员房间

查看故事模式中育成的角色和AKB48成员资料的地方，另外还可以对衣服进行自定义哦。

可爱的Mii表演着熟悉的歌曲！



▼由Mii表演的《ヘビ–ロ–テ–ション》，别有一番乐趣。











还有特别演出

收录了许多人气曲目！

本作中收录AKB48的许多热门曲目，虽然图中只有AKB48的成员在跳，事实上自己的Mii也是可以作为其中一员参与进去的。



▲除了《ヘビーローテーション》以外还有什么曲目呢?









▲▶表演是对应3D立体视功能的，享受更具魄力的表演吧。

文 胧月 美编 咕噜



联合01			
Guild01			
Level-5	ETC	日版	预定2012年5月31日
1人	3980日元	对应周边未定	
相关报道：Vol.170 P38			

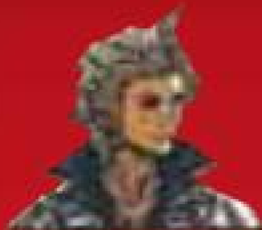
3DS

《联合01》是少见的合集类游戏，尽管经过一次延期，不过月底也终于要正式登场了。本次的情报依然与之前一样，对其收录的四款游戏分别予以介绍。翱翔天空的爽快射击游戏《解放少女》，搞怪逗趣的角色扮演《俺是出租武器的》，经营类的《机场管理人》以及原Square著名制作人松野泰己打造的魔幻风格《真红圣骸布》，尽管小品气息浓烈，但每款作品的可玩性应该都不低，可谓性价比较高的待售游戏。

真红圣骸布

简介

游戏拥有厚重的故事背景和有趣的系统，玩家要一边推进剧情，一边在遗迹中探索遇敌。骰子在游戏中被赋予了重要地位，在各个场景下都要凭其显示的点数来决定角色动向。


爵克


芙萝

本作主人公爵克是以寻人为营生的追迹者，芙萝则是精通魔法的少女。

新登场人物



利皮

利皮是主人公爵克的搭档，弓箭高手。在过去的战斗中失去了右眼和右手，戴上面罩和义肢。他嗜酒，好打扑克，曾混迹于盗贼组织，做过不少坏事。

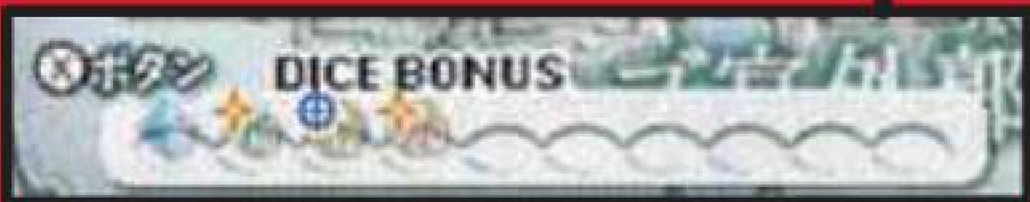


在战斗中活用骰子

骰子奖励

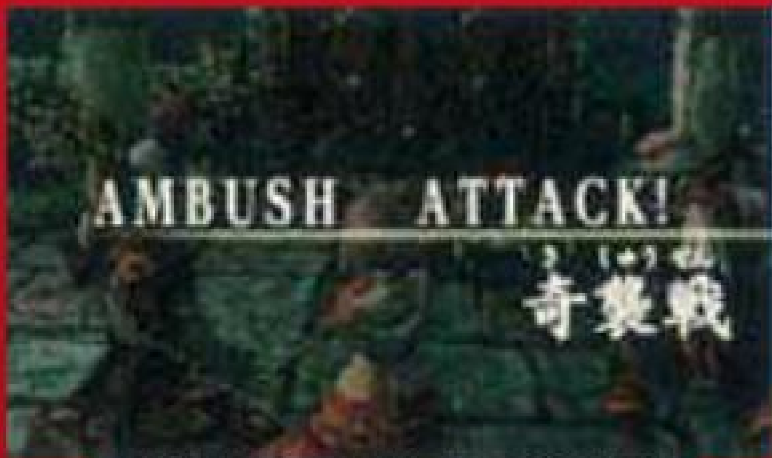
战斗结束后，玩家可在各种时机下获得骰子，骰子可作为战斗时的辅助道具使用。战斗开始后立刻投掷骰子，根据显示的点数来决定对敌人造成的伤害补正。





特殊战斗

在特定条件下发生的特殊战斗，投掷骰子后显示的回合数中，能发挥出特别的效果，运气好的话能让战斗变得轻松无比。





骰子的点数是冒险的关键

作为一款桌面RPG，骰子的戏份至关重要，事件的触发、战斗、合成等各种场合，都需要骰子的加入，且点数的不同会导致结果的差异。这里就介绍一下该骰子系统。







武器合成

同种类的武器可以互相合成，合成结果则由骰子的点数决定。并且，合成时需要消耗一种名为“正Azoth”的素材。此处的Azoth在炼金术中意为水银或贤者之石，最终译名要等游戏发售后方可确定。

俺是出租武器的 レンタル武器屋deオマッセ

简介

游戏的制作人是日本搞笑组合“美国龙虾”中的平井善之，虽非职业制作人，但平井多年前便有投身游戏业的强烈愿望，并借助本作付诸实施。在这款RPG中，玩家扮演的并非勇者，而是将武器租借给这些勇者的武器店老板。武器的质量高低决定冒险的成功率，质量好的武器能帮助勇者完成冒险，这样勇者也就可以将借贷的武器归还回来；质量差的武器就害人了，不仅会导致勇者在迷宫里全军覆没，租出去的武器自然也肉包子打狗，所以千万不要当一个黑心商人哦！



前来求租的冒险者们

守望冒险者们的成长，是武器店老板的使命兼喜悦。这些冒险者之中，有努力成为英雄的杰恩，也有被杂技团偷走父母遗物的莓红和莓蓝，拥有各自背景的他们，会带来各式有趣的故事。



生意的好坏与店老板的手艺成正比！

出租出去的武器需要玩家亲自打造，冒险者们将这些武器带出去冒险，并在归来时支付租金。如果能成功完成冒险，除了租金之外，还能为武器店追加新的素材，用以强化武器。说到底，武器店是一项高风险、高回报的生意，玩家要独具慧眼，将合适的武器分配给最适合使用它们的人，是拓展业务的必须条件。



▶租借了武器的冒险者们在闯荡江湖之际，会不断地向玩家汇报当前的冒险历程，观看这些个性十足的文字也是游戏的乐趣。



◀▲综合考虑对方的适用武器、攻击方法和讨伐对象的弱点，租出最为合适的武器吧。

解放少女



破坏这些桩子！





解放少女

简介

包含“高中女生”、“机器人”两大要素的本作可谓收录的四款游戏中最具日式萌点的，主人公大空翔子是继任第二代新日本国大总统的高中女生，驾驶名为“解放机神威”的机器人投入空战，击溃一个个目标。每一关的关底都会出现一种名为“楔”的柱状BOSS，这些桩子封印着日本的能源核心“神兽”，只有将它们打败，才有可能光复遭到侵略的新日本，这次就来看看楔的详细情报吧。

大型楔 闪光

让大地重新焕发生机

本作的舞台新日本国，由于遭到邻国侵略，被钉入了若干桩子——迷信点说，便是龙脉被切断，导致大地失去活力，自然环境受到严重破坏。巡回日本各地，击破特定的敌人和BOSS，令绿色重归大地、日本再次焕发生机，便是玩家的目的了。

体积各异的楔是最难缠的障碍





▲通常的战斗为俯视角，但一旦切换到对大型楔的BOSS战，则会变为类似《星际火狐》的第一人称视角，紧张感拔群，战斗画面极具迫力。

序盘关卡介绍

第一关 旧首都东京



▲从幸存的巨大电波塔还能瞥见昔日东京的旧影，大型楔“闪光”发射的高威力激光攻击对大空翔子形成强烈的威胁。

第二关 鹿儿岛



▲敌国据点中等待主人公的，是大型楔“玄武”。对方以丰富的水资源为掩体，从水下发动出其不意的袭击。

机场管理人



简介

获得过不少奖项的制作人斋藤由多加导演的模拟经营类游戏，玩家需要将机场的行李分类，以良好的服务获得乘客的赞许，增加来往停泊的飞机班次，以积累资金，扩大机场规模。行李会连续不断地被送到玩家眼前，这就要求瞬间作出判断，将它们分门别类了。这次介绍的是游戏的通信要素和客机的外观编辑功能。

收集其他玩家的客机！

利用3DS的邂逅通信功能，也可接收其他玩家的客机，如果能成功为该客机上下货物并送其安全起飞，便能大幅增加收入和光顾机场的人数。



▶用以通信的客机机身有各种各样的型号，在游戏中满足一定条件即可获得，其中不乏稀有机体。

制作自己独一无二的客机

获得了客机后，能对引擎、座位数、涂装等方面进行自己的改装，这样当其他玩家接纳了你的客机后，也能看到编辑后的样子，充分展现个性。







文 白菜 美编 咕噜

スーパーダンガンロンパ2 SUPER DANGANRONPA 2 さよなら絶望学園

自打2011年8月公布了制作计划以来，时隔8月，Spike Chunsoft终于放出了进一步的情报。预定7月26日发售的本作看来已有了相当的完成度。本辑前线介绍了四名主要角色的情报，值得关注。另外本系列原译《口若悬河》，在充分理解标题的意义后，小编们决定将其更正为《弹丸论破》。

超级弹丸论破2 再见绝望学园

スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園

PSP			
Spike Chunsoft	AVG	日版	预定2012年7月26日
1人	6279日元	对应周边未定	
相关报道：Vol.165 P4			





在南国之岛相互残杀的修学旅行



南国之岛×修学旅行=互相残杀！





迎接富有献身精神的黑白美的是黑白熊的铁拳！？

集合了在各个领域拥有超一流能力的高中生的“私立希望峰学园”迎来了修学旅行。旅行的目的地是拥有美妙南国风情的度假胜地“胡言乱语岛”。被关在这里的高中生们为了离开此处，必须参加由学园长举办的“互相残杀”活动。接下来马上为大家介绍本作的四名主要人物。

黑白熊

声：大山羡代



『大家早上好！今天也是绝佳的南国好天气！那么，今天也竭尽全力地上吧！』

自称希望峰学园之学园长的熊玩偶。将学生们软禁在胡言乱语岛，并要求参与“互相残杀”才能离开。从对话来看，有要求黑白美称呼他“哥哥”……不知道是否与前作有关联，真实身分不明。

黑白美

声：贵家堂子



『我只相信大家！所以请加油吧！不要忘记多多存档哦！』

领队的老师，兔子类型的玩偶。想要纠正那些多疑的学生。虽然是个爱哭且温柔的人，但老是被黑白熊欺负，也经常被学生用凶狠的语气责骂。





身穿长外套的白发少年。即使在绝望的状况下，也信任着同伴与希望的力量。虽然有些靠不住的感觉，但也会给日向创一些提示和帮助。看起来是个很爽朗的人，有时候也会说些严峻的话，但自身似乎没什么恶意。



狛枝凪斗

声 绪方惠美

『超高校级的大家联手的话，不管怎样的绝望都能克服，并诞生出希望。』

本作的主人公。失去了来到岛上以前的记忆，不知道自己的超高校级才能是什么。在“互相残杀”这种难以置信的情况下，为了生存下去而开始积极寻找犯人。

日向创

声：高山南

『绝望的现实……那是我们不得不战斗的真正敌人……』

▲比前作更加完善的学级裁判。日向创论破的对手是谁？

▲在日常生活中帮助日向创的狛枝凪斗。他有成为凶手的可能性吗？

沉寂了大半年后，就当我以为游戏会直接发售时，Marvelous AQL却放出了新的情报，游戏的发售日也被推迟到2012年冬。不管怎样，希望这款作品不要再跳票了。毕竟虽然改了人物建模和场景细节，但基本引擎是没有变化的。还是说，Marvelous AQL真的能让大家看到完全不一样的圣杯战争？

新的故事揭开

Fate EXTRA CCC

文 白菜　美编 Juxi

Fate/新章 CCC			
フェイト/エクストラ CCC			
Marvelous AQL	RPG	日版	预定 2012年冬
1人	6279日元	对应周边未定	
相关报道：Vol.169 P60			

PSP

本作是与前作《Fate/新章》舞台完全相同的，在电脑世界展开的全新圣杯战争。这次的情报最大的亮点就在于服从主人公的新的从者，是大家所熟悉的吉尔伽美什。另外前作的登场角色也都衣装换新出现。

『阶职是什么东西？我就是惟一绝对的起初之王。凌驾所有英雄之上的英雄王，吉尔伽美什。』

吉尔伽美什

声：关智一

新登场的从者。其实力与秉性都还笼罩在谜团中。



▲自称英雄王的吉尔伽美什。他究竟会以怎样的形式与故事关联起来呢？



◀主人公与吉尔伽美什在一起。到底在与谁对战呢？

圣杯战争之幕！

『你什么都不用做。我会为你准备好最棒的Happy End。』



▲支配着本作冒险舞台"樱迷宫"的主人。是故事的关键人物。



▲主人公与从者在石砌的迷宫中前行。神秘少女支配的"樱迷宫"究竟是什么？在迷宫的尽头又会有什么？

？？？

声：下屋则子

神秘的少女，与前作登场的，由圣杯创造出的"电脑假象世界"管理用AI间桐樱相貌非常相似。

前作大家熟悉的角色身着新装登场！

主人公与前作一样，是在电脑世界战斗的魔术师，也是从者的御主。玩家可以自由选择性别和名字，不会对能力及故事发展产生影响。相比前作，游戏中的主要角色都换上了全新的服装。

主人公 男性



主人公 女性



在电脑世界战斗的魔术师御主。穿着全新的校服。



▲Archer与主人公的对话场景。根据主人公的性别选择，从者的台词也会有微妙的变化。

虽然外表娇小，却符合最优秀的阶职“剑士”，是拥有强大力量的从者。



◀正在提醒主人公注意异世界环境的Saber。她的新装怎么看都是婚礼服。

Saber

声：丹下樱

Archer

声：诹访部顺一



擅长用弓，但也能以刀剑熟练应付近身战斗。



Caster

声：斋藤千和

不擅长应付近身战，但魔术能力非常优秀。拥有精明头脑的毒舌从者。



限定版与抢先购入特典情报！

本作除了通常版外，还会同时发售限定数量生产、同捆了“新娘Saber”可动手办figma与画册的豪华特典限定版。抢先购入特典是描绘了Saber妄想中新娘生活的“婚礼杂志”！两者都是限定数量生产的！感兴趣的玩家可一定要时刻留意哦。





收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

阔别一年的喧哗魂再度降临！



PSP 喧哗番长兄弟 塔京大逃杀

喧哗番长Bros. トーキョーバトルロイヤル

◆Spike Chunsoft◆A・AVG◆预定2012年6月21日◆日版

以青春校园生活以及热血的打斗为卖点“《喧哗番长》系列”公布了最新作的相关消息，这次的作品没有延续正统作品的序号，不过新加入的双人组队系统算是系列首创，主题歌选用了一室公寓（キマグレン）的新曲《PRIDE》，用这个双人组合来演唱主题歌也突出了本作双人组队的特色。游戏以现实的东京为舞台，标题中的“塔京”与“东京”发音相同，现实中东京一带的有名地点都将更换名称后在游戏中出现。丰富的换装要素是该系列的特色，本作更有多达1000种以上的换装道具。



系列首次双主人公

本作是“《喧哗番长》系列”首次采用双主人公，玩家可以选择时常一起行动的真田一辉和高屋康介其中的一人作为主角进行游戏。这次的游戏舞台是高中修学旅行时造访的塔京，两人原本是打算敷衍一下这次旅行，却没想到全国的番长们都以修学旅行之名聚集到了塔京，于是两人决定以顶点为目标，开始了拳打脚踢的修学之旅。

以任务制形式展开冒险

修学旅行以任务的形式进行，随着日程的推移，新的任务会逐渐增加，过去的行程也可以随时选择，自由度颇高。另外，在任务开始时，玩家可以从真田一辉和高屋康介两人中任选其一来挑战。

系列首次出现两人协力

在本作中，玩家在本篇可以通过联机的方式和朋友一起挑战任务。在联机时，各自角色的能力或装扮都会如实反映在游戏中，有些单人完成起来比较困难的任务，通过两人协力胜算会更大。另外，本作还为双人协力战斗专门设计了双人必杀技，提升互动感的同时也令战斗更加激烈、爽快。（文：阿鲁）



▲游戏中的“塔京天空塔”，很明显就是现实中5月22日正式对外开放的“东京天空树”。



▲系列首次的双人组队。



▲本作特有的双人必杀技系统。

3V3的《纸盒战机》横空出世！



3DS 纸盒战机 爆 加强版

ダンボール战机 爆ブースト

◆Level-5◆RPG◆预定2012年7月5日◆日版

游戏、动画、模型、漫画四方出击的《纸盒战机》，PSP版累积57万销量的佳绩也是有目共睹。如今Level-5继《纸盒战机 加强版》后，进一步对游戏完善强化，在3DS平台上推出《纸盒战机 爆 加强版》。既然在3DS上推出，那么机体以3D景深效果呈现自然是理所当然，除此之外，厂商还为本作加入大量新元素，例如对战模式从原来最多的2V2提升至3V3，让战斗变得更加激烈，利用通信对战，更可以实现6人3V3对战。此外游戏亦加入了大量新部件，而山野绊在动画《纸盒战机W》的新机体“艾利西昂”、《纸盒战机W》主人公大空弘的“珀尔修斯”，香咲兰的“密涅瓦”都会在本作中参战。全新舞台的《纸盒战机》，能否令系列的佳绩更上一层楼呢?

（文：酷洛洛）



▲山野绊在《纸盒战机W》的新机体“艾利西昂”。



▲与队友们齐心合力战胜对手吧。



▲3V3的对战值得期待。

击败魔神的遗愿世代传承！



PSP 亚加雷斯特战记 婚姻

アガレスト战记 Mariage

◆Compile Heart◆RPG◆预定2012年7月19日◆日版

本作是PS3和X360平台上的“《亚加雷斯特战记》系列”的续作，属于拥有多结局路线的RPG。游戏由3个章节构成，主人公会经历三个世代的更换，这种传承感不禁让人想起名作《跨过我的尸体》。

古老的时代，从天而降的彩虹之女爱上了人类勇者，她将虹之剑授予勇者，而勇者凭借这股力量讨伐魔物。然而当企图毁灭世界的魔神出现后，即使彩虹之女将自己的羽衣之力授予三名人类少女去帮助勇者，也依旧不是对手。勇者在临终之际，将自己的使命与灵魂伴随着力量一起传给了自己后代，而少女们也将自己的灵魂融入羽衣之中，世世代代帮助勇者。本作目前公布的第一世代主人公就是勇者的后代，而三名身着羽衣的少女也将帮助他讨伐魔神，其中一名少女还将与主人公结为连理。游戏的核心系统称为“魂之传承”，根据结为连理的伴侣的不同，后代的能力也会有所区别，甚至还有可能生出女孩子哦!

（文：白菜）



▲越是解放“姬神羽衣”的力量，少女们能够在战斗中使用越强的技能。而且身上的布料也会越来越……不，没什么。



▲实际战斗画面还不错。

人气电视节目登陆3DS平台！



3DS 逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！

逃走中 史上最强のハンタ-たちからにげきれ！

◆NBGI◆ACT◆预定2012年7月5日◆日版

“Run for money 逃走中”是富士电视台于2004年开始制作和播出的一档综艺娱乐型节目，由7～22人扮演“逃脱者”，凭借手机、计时器、地图等有限的道具，在城市的公园、购物中心等各种建筑设施中穿行、躲避，目的是逃脱头戴墨镜、身穿黑衣的“猎人”的追捕。只要在限制时间内没有被抓到，就能够得到奖金。除了基本的规则外，每期节目都有一些特殊的任务，诸如“在限制时间内用其他参与者的钥匙解除自己手上的装置”、“在限制时间内移动足够的距离”等等。该节目至今仍具有极高的人气，今年还推出了同类型的“Run for money 战斗中”。

玩家在游戏中扮演的正是“逃脱者”的角色，本作共设置了江户、童话仙境等10个不同风格的舞台。在逃脱追捕的过程中，如果玩家完成指定的任务就能防止区域内追加新的“猎人”、或是获得“逃跑区域扩大”等奖励。

（文：苍穹）



▲要尽快完成任务，阻止猎人出笼。



▲紧急时刻设法利用手中的道具放倒追来的猎人。



▲逃跑成功后就能获得大量奖金啦！

新机能打造的绚丽冒险！



PSV 超级猴子球 大玩特玩

スーパーモンキーボール 特盛あそビ～タ！

◆SEGA◆ACT◆预定2012年6月14日◆日版

作为PSV上最卖力的第三方，SEGA的《猴子球》新作还有不到一个月时间便要上市了。游戏将动作和解谜相结合，以童趣的画面和巧妙的关卡设计为卖点，在闹游戏荒的PSV上是值得一玩的作品。让一个装有小猴子的球向着终点滚动，是游戏的基本玩法，本作也一改近年几作的低难度，令挑战乐趣有所提升。

这是系列首次搭载关卡编辑功能，玩家可用PSV拍摄景物，再进入游戏中晃动PSV主机，就能方便地制作出自己的原创关卡了。关卡的难度会根据晃动的幅度和力度而产生变化，直观有趣。支持最多四人同时对战的“综合游戏”模式，为大家准备了8个白热化的小游戏，目前公布的有“爱情迷宫”和“猴子夺标”两项。爱情迷宫要求两名玩家（情侣为佳）各操作一只猴子，走向迷宫的出口，且两只猴子之间连接着一条线，离得过远就会断开而导致失败；猴子夺标是要通过跳板在半空滑翔，由落地点跟目标位置的距离决定胜负。

（文：胧月）





▲拍摄一根香蕉，晃动PSV后等画面上的盒子冒出烟，一个香蕉背景的关卡就完成了。



▶温馨的爱情迷宫小游戏，不要扯断命运的红线，一齐迈向终点吧。

飞舞在空中的少女们！



PSP 强袭魔女 白银之翼

ストライクウィッチーズ 白银の翼

◆角川Games◆STG◆预定2012年6月28日◆日版

2010年于X360发售的人气动画改编游戏《强袭魔女 白银之翼》即将在收入DLC内容后登陆PSP平台。本作的类型为横向卷轴型飞行射击游戏，玩家可以控制强袭魔女们与敌人展开激烈的空战。游戏的主要模式为故事模式、街机模式和时间挑战模式，其中故事模式的剧情为发生在第一季和第二季之间的原创内容——在消灭了敌人的巢穴后，打算解散的第501统合战斗航空团被卷入了新的战斗，强袭魔女们被分为了五个编队，每个编队都有自己的故事，并且根据战斗内容的不同还能达成不一样的结局；街机模式可以自由选择3名强袭魔女组成编队挑战关卡；时间挑战模式则为BOSS连战，挑战自己的最快时间。除此之外游戏还有练习模式和鉴赏模式。（文：乌冬）



▲故事模式采用全语音，声优为动画版原班阵容。



▲在枪林弹雨中穿梭的少女们。



▲鉴赏模式也很别出心裁。

战斗和恋爱！马力全开！



PSP 恋爱战队爱&和平 THE P.S.P. 马力全开！特别要素满载PSP化大作战！

恋战队LOVE＆PEACE THE P.S.P. ～パワ－全开！スペシャル要素てんこもりでポ－タブル化大作战である！～

◆Broccoli◆AVG◆预定2012年6月28日◆日版



本作由同名人气手机游戏移植而来，讲述了原本平凡的主人公某日突然被谜之怪人们袭击，为了守护地球的和平，主人公参加到“恋爱战队心之突击队”中，开始了和一群美男共同生活、战斗的日子。和手机版不同，PSP版收录全程语音，由保志总一朗、鸟海浩辅等人气声优担任配音。游戏内CG和立绘都经过重制，同时添加大量原创剧情，相信不会让原作粉丝失望。

游戏中玩家作为新人可以从众多角色中选择一个来担当自己的教育官，在今后的日子里能够和这个人产生不同寻常的羁绊。每一条路线都由10话组成，包括战斗部分以及日常AVG部分。进行战斗部分的迷你游戏可以获得点数，点数能够购买各种附加内容，包括PSP壁纸、角色声音、未收录的CG等等。

（文：半夏）



▲所有的CG都经过重新绘制。



▲在帅哥的指导下学会战斗。

文 半夏
美编 sienna



本作虽然看上去是一款打擦边球的作品，实际上却是正统迷宫探索RPG，既有和十二巫女搞好关系的AVG部分，也有迷宫的战斗部分，可探索的东西比较多，下面就让我们一起来看一下吧。





PSP

神孕 请为我生孩子吧！

コンセプション　俺の子供を产んでくれ!

Spike	RPG	日版	2012年4月26日
1人	6279日元	无对应周边	

相关报道：—

系统详解

操作介绍

按键	作用
滑杆	迷宫中移动
SELECT	打开帮助菜单
○	选择、确定、调查
△	迷宫中打开菜单
□	地图中拉近/远镜头、迷宫中切换地图
×	返回、取消
L	迷宫中重置镜头
方向键	大地图中选择、迷宫中调整视角

基本流程

游戏大致可以分为城市和迷宫两大地图，在城市地图时可以使用城市中各项设施。其中最重要的就是和巫女们见面，发展各种剧情，增强和巫女的好感度，然后和巫女进行爱好之仪，创造星之子。携带由星之子编成的小队进入迷宫地图，进行探索、战斗，战斗的过程就是净化“污秽”的过程，玩家的使命就是净化所有迷宫的“污秽”，拯救整个魔法世界。

城市设施介绍



1.当前日期和本周内剩余和巫女见面次数。
2.城市地图，可以看到各项设施的等级。
3.设施选项，选择后可以进入相应设施。具体如下：

选项	说明
宿屋へ戻る	返回宿屋，可以进行存读档、编辑队伍、休息、变更装备等活动
王宫	可以在这里查看游戏的背景，各名词解释
星屑の迷宮	游戏的主体，进入后可以探索迷宫
大神殿	进行爱之仪的地方
巫女に会う	会见巫女的地方，能够发生各种事件
ショップ	商店，能够购买装备和道具
酒场	可以在这里接受委托，完成支线任务
通信所	可以在这里进行联机

选项	说明
掘り出し物屋	城市升级后出现，可以委托星之子进行寻宝
育て屋	城市升级后出现，可以在这里快速育成星之子
ギフトショップ	城市升级后出现礼物商店，能够给巫女们购买各种礼物

4.当前城市等级，由独立的星之子决定。

5.剩余KP(羁绊之力)，和巫女进行爱好之仪以及星之子合体都需要KP。

6.当前所持金钱。

宿屋



宿屋可以进行存/读档，编辑小队，是主城内比较重要的设施之一，各选项说明如下：

选项	说明
アイテム	确认所持道具
スキル	确认习得的技能
装备	确认、更换装备
チ-ム情报	确认主人公、星之子、小队的各项情报
作战变更	改变自由作战时的方针
チ-ム编成	编辑小队，具体说明见后文
休息を取る	休息，推动时间前进1周，能够增加和巫女见面机会
クエスト	确认接受的任务
システム	系统，可以进行存/读档、改变游戏设定、查看各项数据

ショップ



在这里可以购买装备和道具，一开始贩卖的东西比较少，随着完成迷宫的增加，贩卖的东西也会增加，购买道具的话需要先选择“まとめ买い”再选择“道具”购买。不用的装备和道具也可以在这里出售。

关于巫女



每周有三次和巫女见面的机会，选择“巫女に会う”之后可以从十二个巫女中选择一个见面，见面之后会发生各种羁绊事件，有的需要选择选项、有的需要触摸正确的位置，另外在对话过程中如果有“プレゼントをあげる”选项，选择后可以赠送巫女礼物。正确完成和巫女的会面后不仅可以增加巫女的好感度，还能够增加进行爱好之仪必须的KP。和巫女的好感度会影响爱好之仪中诞生的星之子力量，好感度越高，星之子的各项基础数值越高，同时星之子的极限能力（所能达到的最高等级）也受巫女好感度影响。因此每周和巫女见面的机会非常重要，必要时可以回宿屋休息，把游戏时间推进到下一周以增加会面机会。

爱好之仪

当积攒了足够的KP就可以选择到“大神殿”进行爱好之仪，创造星之子，选择12巫女进行仪式，具体界面说明如下：



1.当前月份，当选择当前月份对应星座的巫女时这里会有白圈闪烁，对应星座的巫女能够诞生属性较好的星之子。

2.巫女当前心情和好感度，上文提到的羁绊事件会影响巫女好感度和心情，而这两项会对诞生的星之子属性产生影响，好感度越高，星之子能力越高。

3.爱好之仪所需的KP。
4.当前剩余KP。
5.巫女属性，巫女的属性会影响诞生的星之子属性，当目标是诞生某一职业的星之子时就要选择该职业所需能力比较高的巫女，具体见后文职业说明。
6.双子的确率，有这个标志时诞生双胞胎的几率比较大。
7.W标记，当巫女的心情和好感度都很高的时候，在画面左下角会有W标记，此时按△键就可以选择两个巫女一起进行爱好之仪，虽然消费的KP比和一个巫女的时候多，但是诞生双胞胎的几率增加，星之子的属性也更高。



关于星之子



星之子是迷宫战斗的主力，星之子的属性决定了其今后的发展，因此进行爱好之仪时尽量诞生高素质的星之子比较重要。在选择进行仪式的巫女后还需要选择“套娃（マトリショ-シカ）”，套娃从迷宫中可以获得，不同的套娃有不同的附加属性，注意结合巫女属性能够对诞生的星之子的属性进行互补。星之子诞生之前根据基本能力能够选择相应的职业，具体见后文。选择好职业之后星之子就会诞生，手中拿着一张卡片，这个是诞生特典，能够得到一些金钱、KP之类的奖励。

职业详解



星之子的职业大致可以分为三种：基础职业、上级职业和特殊职业。所有的职业都需要星之子满足基本能力条件后才可以选择（特殊职业需要先达成出现条件才会出现），基础职业对所需能力要求较少，而上级职业则要求较高，具体见下表：

职业	基本能力条件							简介	出现条件
	ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC		
ファイター	40	35	40	35	20	35	30	战士，擅长使用剑进行物理攻击，可装备剑、铠、重铠	初期，满足基本能力条件后可选
シ-フ	94	110	116	115	110	64	85	盗贼，身手敏捷，擅长使用灵巧的技能，可装备剑、铠	初期，满足基本能力条件后可选
モンク	91	85	134	133	62	62	84	僧侣，体力和精神力量都很高，操纵自己肉体进行战斗的拳斗士，可装备爪、胴着	初期，满足基本能力条件后可选
ア-チャ-	91	128	112	88	128	62	84	弓箭手，操纵弓箭快速射击能进行多变的战斗，可装备弓、铠	初期，满足基本能力条件后可选
マジシャン	25	35	20	35	50	40	35	魔术师，擅长使用各种各样的魔法攻击，可装备杖、长袍	初期，满足基本能力条件后可选

职业	基本能力条件							简介	出现条件
	ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC		
マ-チャント	78	93	100	122	93	92	135	商人，运气和实力兼具，能够使用特殊技能，可装备斧头、铠	初期，满足基本能力条件后可选
パラディン	156	124	130	105	99	97	67	圣骑士，上级职业，有着自我牺牲精神，能成为伙伴的盾，可装备枪、铠、重铠、上级铠	初期，满足基本能力条件后可选
マジックナイト	141	133	139	112	156	78	96	魔法骑士，上级职业，能操纵魔法和物理两方面的力量，可装备剑、铠、上级铠	初期，满足基本能力条件后可选
レンジャ-	97	165	94	120	138	160	98	突击队员，上级职业，能应对各种状况，进行随机应变的措施，可装备剑、铠、上级铠	初期，满足基本能力条件后可选
バ-サ-カ-	157	121	156	154	118	141	103	狂战士，上级职业，坚信攻击就是一切，忘记防御的粗暴战士，可装备爪、重铠、上级铠	初期，满足基本能力条件后可选
ランサ-	162	124	159	187	94	117	104	枪兵，上级职业，攻防兼具，具有值得自豪的高防御力和高战斗力，可装备枪、铠、重铠、上级铠	初期，满足基本能力条件后可选
ハンタ-	100	144	126	124	116	111	154	猎人，上级职业，使用弓箭能够百发百中、一击必杀，可装备弓、铠、上级铠	初期，满足基本能力条件后可选
ブラックスミス	164	153	162	133	178	174	105	铁匠，上级职业，拥有超高战斗直觉得武器专门家，可装备斧、铠、上级铠	初期，满足基本能力条件后可选
ニンジャ	168	129	194	222	98	122	135	忍者，特殊职业，从黑暗中对对手进行狙击，进行意想不到的暗杀，防不胜防，可装备爪、铠、上级铠	必须集齐临・兵・斗・者・皆・阵・列・在・前之书才能开启
セ-ジ	166	156	164	135	181	176	106	智者，特殊职业，擅长回复和攻击两种魔法，智慧的探求者，可装备杖、长袍、衣服	牧师和魔法师均有在25级以上时开启
ダンジョンマスタ-	142	188	168	168	186	151	108	迷宫大师，特殊职业，对迷宫无所不知，可装备斧、铠、重铠、上级铠	完成6个十二星座迷宫后开启
バンディス	153	200	180	180	198	162	114	羁绊射手，特殊职业，只能使用KP进行攻击，可装备枪、铠、上级铠	有一个迷宫大师职业的星之子后开启
アストロマンサ-	115	162	141	169	187	124	195	占星师，特殊职业，接受巫女祝福的职业，可装备杖	和所有巫女好感度在3以上时开启

小队编成

每4个星之子可以组成1个小队，而探索迷宫最多可以携带3个小队。如何进行小队成员的调整非常重要。在宿屋菜单内可以选择“**チ-ム编成**”选项后进入小队编辑界面。其中“个别编成”是按照自己意愿分别编辑三个小队，“**オススメ编成**”是设定必要条件后由系统编成，“**独り立ち**”是让星之子独立，他们会成为城市发展动力，从而提升城市等级，影响部分城市设施的开启和升级。

进入到“个别编成”后可以选择观看个别星之子能力，具体见下图：



1.等级界限，黄色数字表示星之子可达到的最高等级，白色为当前等级，受巫女好感度影响，后期要积极淘汰界限低的星之子，不然无法升级会对整体实力造成影响。

2.星之子基础属性。

3.攻击属性和防御属性，攻击属性取决于使用武器，防御属性在诞生时决定，一般星之子只有一个防御属性，比较稀有的星之子有两个防御属性。



4.当前装备。

5.诞生星之子的巫女，选择同一个巫女的星之子会有增益效果。

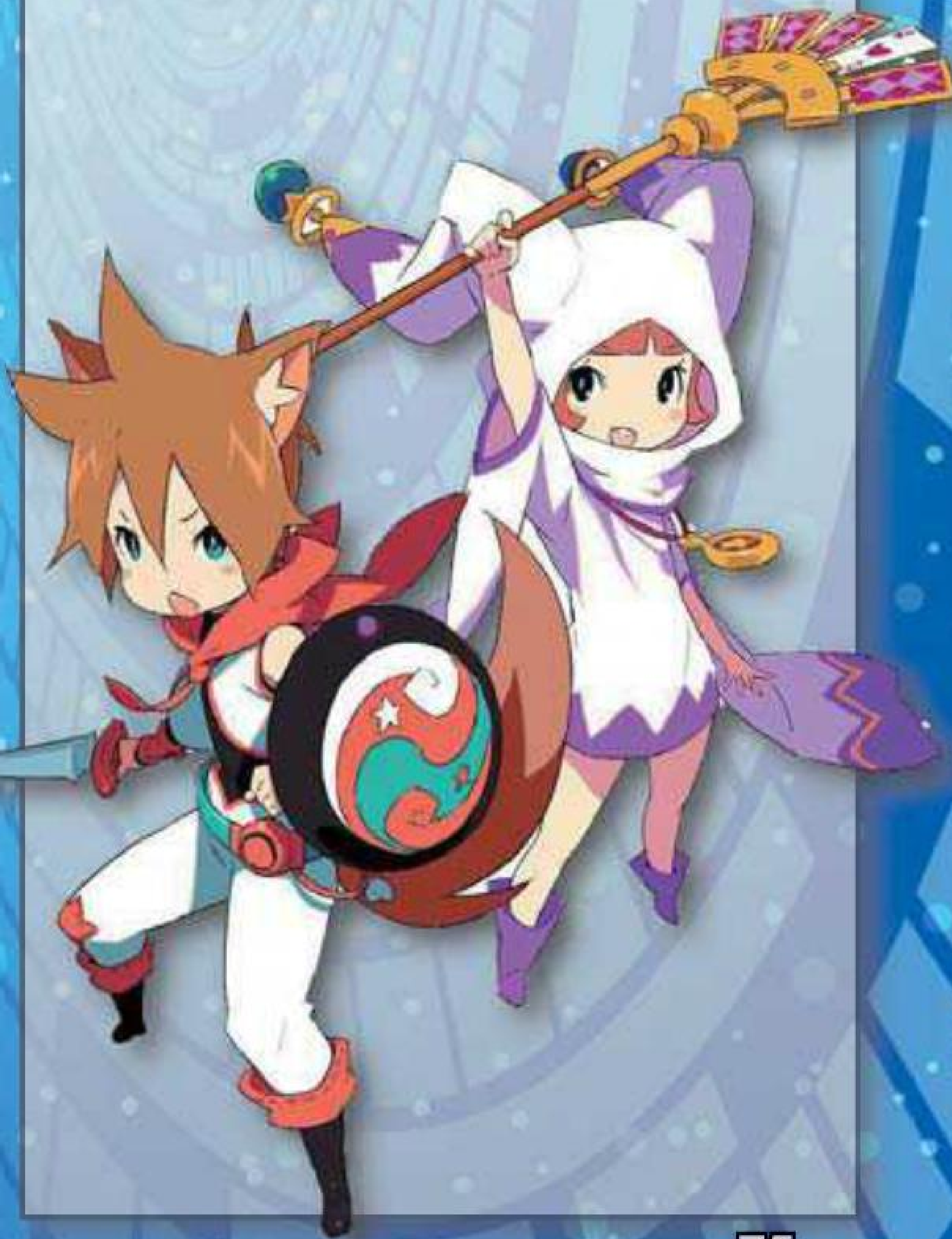
6.能力，不同的职业在不同等级

自动习得的能力。

特定的职业编成的小队能触发不同的TC（团队特色），在团队属性界面能够看到，具体见下表：

团队特色	构成	效果
血气盛んな战士小队	ファイター×4	ATK+3%
疾风の盗贼团	シーフ×4	SPD+3%
流派・星神流	モンク×4	DEF+3%
牙を持つ者	アーチャー×4	TEC+3%
魔を司る者	マジシャン×4	MAT+3%
圣なる神职者	クレリック×4	MDF+3%
运も实力のうち	マーチャント×4	LUC+3%
四人一组	ニンジャ×4	ATK+3%、SPD+5%、DEF-3%
ファランクス	パラディン×4	DEF+6%、SPD-2%
汎用性の真髓	マジックナイト×4	ATK+2%、MAT+2%
第12游击部队	レンジャー×4	TEC+3%、DEF+3%、MDF-2%
暴虐武人	バーサーカー×4	ATK+6%、DEF-2%
迅雷の抢术士	ランサー×4	TEC+2%、SPD+4%、ATK-2%
狩りに行こう!	ハンター×4	TEC+6%、LUC-2%
匠	ブラックスミス×4	ATK+3%、DEF+3%、MDF-2%
英知を授かりし者	セージ×4	MAT+4%、MDF+3%、TEC-2%
キズナの轮	バンディス×4	ATK+4%、DEF+3%、TEC-2%
迷宫を知り尽くした者	ダンジョンマスター×4	DEF+3%、LUC+4%、MAT-2%
星に愿いを込めて	アストロマンサー×4	MAT+3%、MDF+4%、DEF-2%
マルチバトラー	ファイター×2、マジシャン×2	ATK+4%、MAT+4%、TEC-2%
剑と贤	ファイター×2、セージ×2	ATK+4%、MAT+4%、SPD-2%
お宝探检队	シーフ×2、ダンジョンマスター×2	SPD+3%、LUC+5%、MAT-2%
全てを夺う忍贼	シーフ×2、ニンジャ×2	TEC+4%、SPD+4%、DEF-2%
魔气を操る者	モンク×2、マジックナイト×2	DEF+4%、MAT+4%、LUC-2%
表里一体の拳斗士	モンク×2、バーサーカー×2	ATK+5%、DEF+3%、MAT-2%
弓盾战法	アーチャー×2、パラディン×2	TEC+4%、DEF+4%、SPD-2%
チーム・アルテミス	アーチャー×2、ハンター×2	TEC+4%、DEF+4%、SPD-2%
圣魔术队	マジシャン×2、クレリック×2	MAT+4%、MDF+4%、DEF-2%
アタック・オア・ヒール	クレリック×2、バーサーカー×2	ATK+5%、MDF+4%、TEC-3%
武器商人	マーチャント×2、ブラックスミス×2	TEC+4%、LUC+4%、MDF-2%
ツキとのキズナ	マーチャント×2、バンディス×2	DEF+3%、LUC+5%、ATK-2%
星の守人	パラディン×2、アストロマンサー×2	DEF+4%、MDF+4%、ATK-2%
器用裕福	マジックナイト×2、バンディス×2	ATK+4%、MAT+4%、LUC-2%
轻妙洒脱	レンジャー×2、ランサー×2	TEC+4%、SPD+4%、MDF-2%

团队特色	构成	效果
人间凶器	レンジャー×2、ダンジョンマスター×2	TEC+4%、LUC+4%、MAT-2%
研ぎ澄ませた一刺し	ランサー×2、ブラックスミス×2	TEC+5%、LUC+3%、SPD-2%
プロフェッショナルズ	ハンター×2、ニンジャ×2	TEC+4%、SPD+4%、LUC-2%
人知を超えた者	セージ×2、アストロマンサー×2	MAT+4%、MDF+4%、ATK-2%
ザ・パーティ	ファイター、モンク、マジシャン、クレリック	ATK+3%、DEF+2%、MAT+2%
剑戟四天王	ファイター、シーフ、マジックナイト、レンジャー	ATK+4%、DEF+3%
无神论者	シーフ、バーサーカー、ハンター、ニンジャ	ATK+3%、SPD+4%
求道者	モンク、パラディン、ランサー、ニンジャ	TEC+4%、SPD+3%
スティングラッシャー	アーチャー、マーチャント、ハンター、ダンジョンマスター	ATK+3%、DEF+2%、LUC+2%
ロッドマスターズ	マジシャン、クレリック、セージ、アストロマンサー	MAT+4%、MDF+3%
オプティミスティズ	マーチャント、レンジャー、ランサー、バンディス	ATK+2%、DEF+2%、LUC+3%
つわもの共	パラディン、バーサーカー、ブラックスミス、セージ	TEC+3%、DEF+4%
ユーティリティチーム	マジックナイト、ハンター、ブラックスミス、セージ	TEC+2%、SPD+2%、MAT+3%
极めし者	ニンジャ、ダンジョンマスター、バンディス、アストロマンサー	SPD+4%、MAT+3%



战斗详解



星屑迷宫



星屑迷宫就是“污秽”潜伏的巢穴，探索迷宫是游戏的主体部分。迷宫共分为春、夏、秋、冬4个，每个迷宫深处分为3个星座迷宫，击败驻守在星座迷宫关底的旧星授，奉纳新的星授是游戏的最主要目的。在酒场接受支线任务后，有对应任务怪物或者物品的迷宫会有一个黄色感叹号标记。迷宫中有许多蓝色的水晶，大部分隐藏着道具，还有一些是陷阱。迷宫中还有很多不同的机关，有的能够恢复全员状态、有的供奉道具能够得到其他装备、有的能够购买道具等等。在每层迷宫最开始可以选择绿色光柱脱出迷宫，或者使用道具“魔法转送装置”也能脱出。“污秽”在迷宫地图上飘荡，只要靠近就会进入战斗，不过玩家与其等级相差过大则能直接秒杀，不用进入战斗。



战斗要点

战斗时具体操作和界面如下：

按键	作用
滑杆	调整视点，观看周围情况
SELECT	打开帮助菜单
○	选择、确定
△	打开自动战斗
□	显示MP、HP
×	返回、取消自动战斗
R	加快战斗速度
L	选择攻击后更换目标、进入自动战斗后更换战斗方针
方向键	选择行动菜单



1.行动菜单，从左到右分别为：直接攻击、技能攻击、使用道具、防御、星之子合体为星天使攻击、决定自动战斗时方针、确认怪物及自身数据、逃走。
2.KP槽，星之子进行合体需要消耗KP。
3.目标状态。
4.方向选择，在选择攻击后出现，不同的技能有不同的打击方向，其中粉红色箭头表示怪物的弱点方向。
5.强攻击范围，除了普通攻击外，“污秽”会使用威力高的强攻击，此时会有准备动作，地面有强攻击范围标志，远离这个标志所在区域能够避免伤害。
6.行动顺序。
7.OVER CHAIN槽，攻击“污秽”会使槽逐步累积，敌人单体的行动会变得迟缓，槽满了之后会发动“束缚”状态，所有敌人行动迟缓，我方可以连续攻击，此时的连击数对胜利后的经验获得有所加成。
8.快进标志，进入战斗后按R键能够加快战斗速度。

实绩（ACHIEVEMENT）

游戏中达成不同条件能够获得不同实绩（ACHIEVEMENT），类似奖杯PSV游戏中的奖杯，在系统选项中デ-タペ-ス里可以查看，具体见下表：

实绩名	获得条件条件
壁を越えしマレビト	完成1个十二星座的迷宫
突き进むマレビト	完成2个十二星座的迷宫
熟练のマレビト	完成3个十二星座的迷宫
资格を持つマレビト	完成4个十二星座的迷宫
高みを目指すマレビト	完成6个十二星座的迷宫
传说のマレビト	完成12个十二星座的迷宫
春の季节を静めし者	春季十二星座迷宫全部完成
夏の季节を静めし者	夏季十二星座迷宫全部完成
秋の季节を静めし者	秋季十二星座迷宫全部完成
冬の季节を静めし者	冬季十二星座迷宫全部完成
黄道の加护を受けし者	遇到全种类的ギミック
色んな意味で大当たり	遇到全部的ギミック
ケガレキラ-	迅杀100只污秽
ケガレハンタ-	击败全部种类污秽
コンボ职人	达成4次连锁
コンボ达人	达成8次连锁
コンボマスタ-	达成12次连锁
チェイン职人	达成100次连锁
チェインマスタ-	达成100次束缚状态
逃げるが胜ち	累积100次成功逃走
攻击は最大の防御	累积攻击1000回
スキル职人	累积使用500次技能
アイテムマスタ-	累积使用道具100次
ガ-ドマスタ-	累积防御100次
ガッシン职人	累积使用星之子合体10次（可以存档读档反复操作）
ガッシンマスタ-	出现全部星天使
连携上手	使用全部队伍技能
スキルマスタ-	使用全部技能
チ-ムカラ-マスタ-	发动过所有队伍特色
いっぱい貯めました	所持金钱累积1000000G
忍びの道	特殊职业ニンジャ诞生
知识の块	特殊职业セ-ジ诞生
果て无き探究心	特殊职业ダンジョンマスタ-诞生
绊を紧ぐ者	特殊职业バンディス诞生
个性丰かな子供达	所有职业的星之子都诞生过
初めての共同作业	第一个星之子诞生
赈やかな生活	累积诞生星之子12人
大家族	累积诞生星之子50人
世界一の大家族	累积诞生星之子100人
子供の独り立ち	累积5人独立
亲孝行な子供达	累积10人独立
成长した沢山の子供	累积20人独立
街中子供がいっぱい	累积50人独立
大きく成长した子供达	累积10个星之子达到等级界限
三角关系	完成W爱好之仪10次
新育成プログラム！	育て屋开放
宝探し始めました！	掘り出し物屋开放
赠り物をあげよう！	ギフトショップ开放
お见合い上手	使用10次お见合い通信
掘り出し上手	使用30次掘り出し物屋
子育て上手	使用30次育て屋
传说のパシリ	完成所有搜集系任务
传说の赏金稼ぎ	完成所有讨伐系任务
传说のプレイボ-イ	完成所有女主角交予的任务
クエストマスタ-	完成所有任务
アイテム收集家	得到所有消费道具
ウェポン收集家	得到所有武器
ア-マ-收集家	得到所有防具
アクセサリ-收集家	得到所有首饰
マトリョ-シカ收集家	得到所有套娃
プレゼント收集家	得到所有礼物
恋爱上手	累积送礼30次
テクニシャン	累积完成10次触摸
运命の赤い糸	累积取得10次偶遇
アリ-との绊	アリ-的事件全部完成
タルアとの绊	タルア的事件全部完成
リリスとの绊	リリス的事件全部完成
ルカとの绊	ルカ的事件全部完成
フェミルナとの绊	フェミルナ的事件全部完成
マヒルとの绊	マヒル的事件全部完成
ミレイとの绊	ミレイ的事件全部完成
レオ-ネとの绊	レオ-ネ的事件全部完成
スウとの绊	スウ的事件全部完成
ファルンとの绊	ファルン的事件全部完成
コレットとの绊	コレット的事件全部完成
ユズハとの绊	ユズハ的事件全部完成
グランバニアの英雄	主要剧情完成
アリ-と共に	取得和アリ-的结局
タルアと共に	取得和タルア的结局
リリスと共に	取得和リリス的结局
ルカと共に	取得和ルカ的结局
フェミルナと共に	取得和フェミルナ的结局
マヒルと共に	取得和マヒル的结局
ミレイと共に	取得和ミレイ的结局
レオ-ネと共に	取得和レオ-ネ的结局
スウと共に	取得和スウ的结局
ファルンと共に	取得和ファルン的结局
コレットと共に	取得和コレット的结局
ユズハと共に	取得和ユズハ的结局
相棒と共に	取得普通结局
みんなで乐しく！？	取得和所有人的结局



本作是一款比较不错的迷宫探索RPG，星之子职业的搭配、战斗都比较具有战略性。可惜战斗时即使选择快进仍然略显拖沓，部分怪物只是换了颜色的偷懒设定让迷宫探索变得更加乏味。AVG部分也没有收录全程语音，冲着声优来的部分玩家恐怕会感到失望。

未来日記 RE:WRITE 13人目の日記所有者



前作《未来日记 第13个日记所有者》于2010年刚推出时，当时并没有受到太大关注，原因大多出于当时只有漫画版，而有追漫画原作的酷洛洛当时还担心，如此猎奇的作品究竟能否动画化，至今结果只是本人多虑而已。现在TV版动画刚完结、而电视剧版又开播不久，FANS数目自然增加不少。人气急升之下，厂商显然是趁机推出了这款加入语音的回炉版。

在本篇特块酷洛洛也稍微加了一点心思，其中内容包括系统，作品介绍、角色在原作、游戏版以及电视剧版中的相关分析，以及最后的BEST END流程攻略，让玩家可以通过本篇特块以及游戏来了解这作品的全貌，希望大家喜欢吧。

文 酷洛洛　美编 Juxi



未来日记 第13个日记所有者：RE:WRITE

未来日记 13人目の日记所有者 RE:WRITE

PSP			
角川Games	AVG	日版	2012年4月26日
1人	5040日元	无对应周边	
相关报道：－			

系统介绍

主菜单项目说明

はじめから：开始新游戏。

つづきから：使用中断存档继续游戏，注意一旦继续游戏，之前保存的中断存档就会删除。

シナリオ选择：选择特定的篇章来进行游戏。

ルムルムの部屋：附加模式，包括鉴赏游戏音乐的“音乐日记”、查看角色资料的“キャラクター日记”、进入众角色的特殊剧情篇的“里未来日记”等内容，随着完成流程会逐步开启。

オプション：系统设置。

操作说明

按键	作用
方向键	选项选择
○	确定/对话推送
△	暂停菜单
□	呼出未来日记（仅限有效时）
×	返回/取消
L	对已阅读的剧情快进（未阅读则无效）/请求由乃协助（探索画面）
R	收集信息菜单
START	开启/关闭自动推送



暂停菜单说明

中断：中断游戏并保存中断存档，在主界面中选择“つづきから”就能继续进行之前中断的进度。
バックログ：查看之前的对话
Dead End一览：查看目前获得的Dead End以及相关建议。
オプション：系统设置。
操作说明：查看操作说明。
タイトルへ：返回游戏主菜单。

与前作《未来日记 第13个日记所有者》的更变点



1.在前作原创剧情的基础上追加新事件，相当于前作1.3倍的内容。

2.加入新登场角色。

3.加入全角色语音（角色为玩家使用的第一人称角色时除外）

4.我妻由乃随精神状态变化，除了会使用“选项破坏”外，本作还加入了“选项追加”。

5.加入恋爱事件（ラブラブイベント）。

有关流程

游戏全篇以6天流程展开，其中第5天到第6天之间会有作为解明事件真相的特别篇。每一天的流程均为独立，因此各自的选项并不会影响到其他天数故事的剧情进展，而每完成一天的流程，玩家都可以在主菜单的“シナリオ选择”选择个别天数进行游戏。

漫画冒险系统

（コマ・アドベンチャ-システム）

游戏基本流程与一般的文字AVG大同小异，当进入较为剧烈的剧情时（如出现Dead End Flag），一些事件特写会通过如漫画一样的方格图表现。而一些剧情更会提供二选一的漫画图让玩家选择之后主人公的走向，往往对事情的发展会造成较大影响。



病娇交流系统

（ヤンデレオペレ-ションシステム）

作品主人公我妻由乃的“病娇”属性，在游戏中会通过该系统表现出来，在游戏中的一些对话选项，会提高我妻由乃的信赖度，上升或下降时画面右边都就会出现当前的病娇槽。当槽蓄满的时候，一些关键的分支选项时由乃就会出现，并将其中一个分支选项破坏掉，导致玩家只能选择剩余的一个，有时候这样可以帮助玩家摆脱筛选的烦恼，但有时候则会导致玩家直接走向Dead End，游戏中部分剧情触发与由乃的病娇槽挂钩，因此什么时候提高由乃的病娇槽、什么时候降低就成为了游戏攻关的重要内容了。





角色切换系统

（キャラクタ-ザッピングシステム）

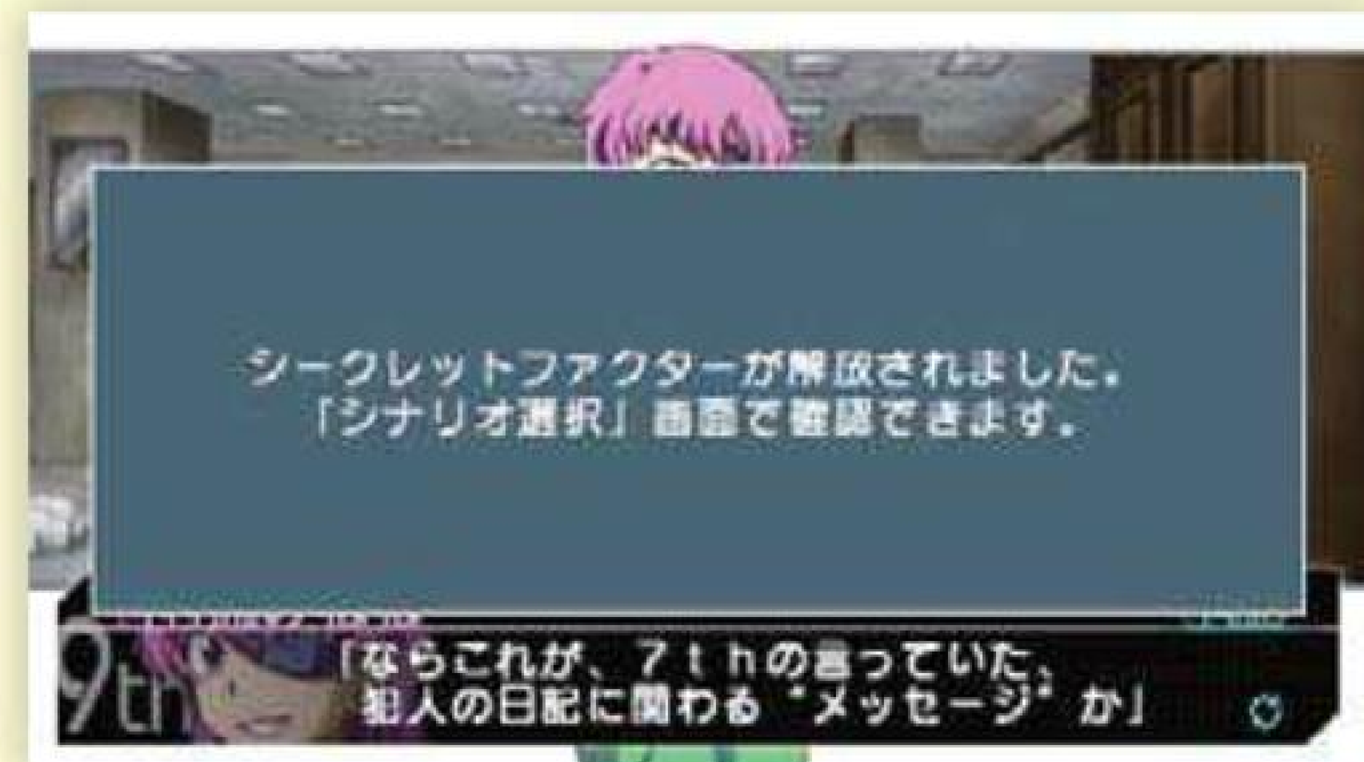
游戏过程中，除主人公天野雪辉外，也存在其他角色的第一人称剧情，到触发角色切换事件时，玩家就可以选择其他角色进行游戏。通过不同角色的角度去了解整个事件。选择不同角色进行游戏，会对剧情发展产生一定影响，但一般不会直接导致Dead End，毕竟触发Dead End的关键选项往往不止一个。



秘密因素事件

（シ-クレットファクタ-システム）

若完成指定的选项或故事发展，就会触发秘密因素事件，每一天的流程均存在3个秘密因素事件，触发这些事件可以在ルムルムの部屋中开启相应的内容，例如个别角色的里未来日记剧情。



探索环节



除了通过对话来获得一些帮助事件推进的信息，故事过程中也会出现寻找物品这类的环节，玩家需要在指定的画面中进行查找，若附近存在可能有利于事件推进的物品，手指图标周围就会出现蓝色的光圈。在后期一些搜索环节甚至可以取决玩家是否能够躲避Dead End。玩家也可以在这里按L让由乃帮忙搜索，会消耗一定的信赖度。

信息整合



除了信息收集外，游戏过程中也存在将两种信息整合在一起从而推进后续剧情发展的环节，这部分对剧情均有较大的影像。大部分都需要玩家根据之前的剧情来选择合适的两种信息，一些虽然可以无限制地让玩家尝试组合，但也有一些只有一次机会。

恋爱事件



本作新增的系统，玩家以天野雪辉为视点时，与我妻由乃对话过程期间会插入如图的二选一图片，其中左边较为高兴、右边较为平静。选择左边的话，可以适当消耗一定的信赖度，从而降低右上角的病娇槽，而右边则不会。这部分一般对剧情不会造成什么影响，但是玩家可以通过这部分来降低由乃的病娇槽，避免不必要的时候，因病娇槽蓄满而出现由乃将选项破坏，导致更坏的结果。

“《未来日记》系列”介绍

原作动漫《未来日记》

《未来日记》原作是2006年于日本《月刊少年ACE》上连载的奇幻悬疑类漫画，单行本截止2011年12月累计发行部数已达到400万部。故事以主人公天野雪辉为主视点，讲述12位拥有能预知未来的“未来日记”的持有者，在时空王“Deus”的驱使下展开的一场场残酷的生存游戏。参加者必须杀死其余的参赛者，而参赛者手机被破坏的话、其自身也会消失在这个世上。最终生存下来的那一位参赛者，将成为下一任的神。



《未来日记 第13个日记所有者》故事概述

故事发生时间处于原作中段的剧情，为完全原创故事。由于时空王“Deus”的力量，之前出局的未来日记所有者，在这个世界上得到复活。并且出现“第13位所有者”与雪辉众人参与这场生存游戏。到底Deus出于何种原因制造这个特殊世界、第13位所有者的真正身分、她的日记又有着何种能力，主人公雪辉与我妻由乃最终能否返回原来的世界，这些疑问就由玩家在游戏中自行解开了。



电视剧《未来日记 Another：World》

电视剧版《未来日记 Another：World》是以原作为基础改编的真人剧，故事讲述男主人公星野新太是一名觉得努力是无用功、从不考虑未来，性格懒惰的大学三年级学生。偶然之下新太从好友手上得到Chronos公司限量推出100台的智能手机，却发现该手机具有预见未来的能力。新太为获得这个具有“未来日记”功能的手机而喜，然而他却没有想到，这竟是他陷入事件漩涡的开始：不断杀害持有这款手机机主的杀人魔、对新太抱有恋爱偏执的古崎由乃、名为“Deus”的神秘人发起的生存游戏，最后剩下的一人究竟是否真如Deus所说会成为神，新太等人的命运将会如何？





《未来日记》角色分析



1st 天野雪辉



原作&TV版：故事的主人公，有在手机上记录日记的习惯，寂寞时会幻想一个名为时空王的朋友Deus，后来才发现这个时空王竟是真实存在的，自己也被卷入了未来日记的生存游戏中，获得所有日记中情报量最大的手机“无差别日记”，然而该日记却没有记录自己的事情。

游戏版：原作中段剧情时被无故带入与自己所在周目不同的“妄想世界”，并遇上了13th。

日剧版对应角色——星野新太

主人公星野新太是一个从不考虑未来、行事懒惰的大学三年级生，剧中虽然没有强调其未来日记的命名，但能力等同于天野雪辉的无差别日记，相对于雪辉，卷入事件后的新太在性格上显得更为有主见。饰演者为冈田将生。另外在剧中其父亲星野九郎（即原作中的星野九郎）也是日记持有者。



2nd 我妻由乃



原作&TV版：故事的女主人公，天野雪辉的同学，头脑清晰容姿端丽，对雪辉抱有着偏执的爱慕，拥有以十分钟为单位记录天野雪辉一切行动的手机“雪辉日记”，因此与天野雪辉联手可以达到完全预知的效果。

游戏版：和天野雪辉一样被卷入妄想世界，和雪辉联手寻找解决本次事件的方法。

日剧版对应角色——古崎由乃

剧中的女主角。同样是个喜欢主人公的跟踪狂、同样隐藏着不少秘密、同样是个喜欢动不动就把刀拿出来准备行凶的病娇……饰演者为刚力彩芽。



3th 火山高夫



原作&TV版：天野雪辉班上的英文教师，真正身分是到处行凶的杀人狂，拥有手机“杀人日记”，会记下他的杀人情况、地点、计划等内容。原作中被天野雪辉用飞镖破坏日记本体的手机而消灭。

游戏版：在妄想世界中突然复活，但天野雪辉在这世界中却看不出其有杀人魔的嫌疑，被怀疑是否同一人，至于真相就留待玩家在游戏中发现了。

日剧版对应角色——奥田阳介



与严格的母亲过着单亲家庭的生活，因母亲肺炎死亡而行为扭曲，被名为“Deus的使者”所利用，对包括星野新太在内的Chronos手机持有者展开杀人计划，在得知真相后自毁手机而消失。饰演者为平冈佑太。有别于原作，其手机除了列出杀人情况外，还可以计算不同杀人方式的成功几率。

4th 来须圭悟



原作&TV版：拥有手机“搜查日记”的警察，可以通过该日记查看案件的进度和未来，对象均为流雨美弥弥等警方追捕的疑犯。初期协助天野雪辉，但其后因个人原因，枪杀月岛狩人并嫁祸给雪辉，最后失败而自毁手机选择消失，并拜托美弥弥照顾他的儿子。

游戏版：在妄想世界中一直暗中保护着天野雪辉，依然是好人的角色。

日剧版对应角色——荻户今次郎



同样是一名警察，其未来日记的能力也相似，一直在照顾在医院的神秘病人上原伦子，表面有点轻浮的感觉，但实际心思细密，同时也是森口类的表哥，饰演者为冈田义德。

5th 丰穰礼佑



原作&TV版：资质聪敏的小孩，因家庭关系导致性格扭曲，并对间接害死其进入御目方教的父母的雪辉两人展开杀人行动，最后日记被由乃所毁而消失。日记为绘画日记本“绘画日记”，每天以早、午、晚记录其生活事情。

游戏版：在妄想世界中复活，最早出现为memory4。

6th 春日野椿



原作&TV版：新兴宗教“御目方教”的教祖，在未获得未来日记前有着悲惨的过去，持有的是以大型书卷记载过千教徒所见所闻的“千里眼日记”。曾利用雪辉摆脱自己的Dead End，并挑拨由乃与雪辉关系，最终在平板黄泉的骚乱中现出真面目，后被雪辉的飞镖投中千里眼日记而消失。

游戏版：在妄想世界中复活，在memory3中出现，整篇表现和原作差不多（哎呀，剧透了）。

7th 战场马克&美神爱





原作&TV版：两日一组的日记持有者，拥有的手机“交换日记”可以将各自未来发送给对方。自小被上下灶收养，希望胜出后变成神并永远在一起，在雪辉和由乃决斗时出现意外，随着爱的死亡，马克亦不愿久存。

游戏版：在本作中天野雪辉是第一次预见他们两人，游戏刚开始便追杀雪辉。

8th 上下灶



原作&TV版：儿童抚养所“母亲之家”的负责人，曾收养众多孤儿，包括7th的战场马克与美神爱，并不想成为神，只是其他孤儿希望她成为神。拥有的日记为终端笔记本电脑“增殖日记”，可以透过日记网站将其他人成为日记的子持有者，从而衍生各种未来日记，并且子持有者不会因为其未来日记破坏而消失。在原作中一直处于被动地位，最终被由乃所杀。

游戏版：后期才出现的“跑龙套”。

9th 雨流美弥弥



原作&TV版：穷凶极恶的恐怖分子，初期主动挑战雪辉，最终落败逃走并失去一眼，但后来却成为了雪辉的一方，全剧中仅次于雪辉与由乃的重要角色。日记为手机“逃亡日记”，记录犯案后高度安全的逃亡路线，因此在原作中遇到各种困境都能逃出生天。

游戏版：在游戏中已经在雪辉的一方，并从中不断给予雪辉帮助。

10th 月岛狩人



原作&TV版：认为人类是不可信任的，并且只钟情于狗，利用女儿日野日向转移视线并企图杀害雪辉，最终死在来须圭悟枪下。日记为手机“饲养日记”，记录自己爱犬的饲养状态。

游戏版：在妄想世界中复活，期间帮助雪辉。

11th 约翰·巴克斯



原作&TV版：樱见市市长，为了把樱见市和自己放在历史上的高位而构建出“未来日记”的概念，并开发出其原型机，因此招来Deus的注意。在游戏中几度创造有利自己的规则，但最终被由乃所杀。日记为手机“观察者日记”，可以偷窥所有持有者的未来日记（13th除外）。

游戏版：和原作地位差不多，四个字可以形容——始作俑者。

日剧版对应角色

——木部彻



Chronos公司社长。虽然目前的进度并没有交代他是否参加了本次生存游戏，但可以推断出知道其就是利用奥田阳介展开连环杀人案的幕后指示人，除身份外形象与游戏和原作基本相符。饰演者为佐野史郎。

12th 平阪黄泉



原作&TV版：双目失明，但却有着超强听力与催眠能力，自称为英雄，并带上变身腰带、手、头套等装备。为人善良，但由于穿着的关系常招人怀疑，日记为录音机“正义日记”，记录关于需要保护的弱者以及需要打倒的邪恶人士。在御目方教展开骚乱，最终被由乃所杀。

游戏版：催眠月岛狩人的其中4头猎犬，组成类似特摄战队的人狗5人组向雪辉等人展开追杀。

13th 雾崎蓟



游戏版：游戏原创角色，身穿黄色雨衣。似乎因为日记的能力，加上又有一定的武术修为，战斗时可以看清对手的任何动作，其他持有者几乎无法战胜。至于其他真相还是留待玩家在游戏中慢慢挖掘了。

秋濑或



原作&TV版：梦想成为侦探的最强的非日记持有者，有着超强的推理能力和第六感，身手也不差。喜欢雪辉，希望雪辉成为神，并强调“不是BL，是爱”。后被赋予子日记手机“侦探日记”，可以预测所有日记持有者的行动，最后为了告诉雪辉由乃隐藏的秘密被杀。

游戏版：在时间线上属于刚认识雪辉，期间不断对雪辉提供帮助。

日剧版对应角色

——桑田类



星野新太的同校好友，深得新太信赖。在剧中还有一妹妹冲江春奈，因春奈遭到绑架，而释放春奈的条件就是要类把Chronos手机分发给其他人，因此新太从类手上得到Chronos手机，从而获得未来日记，并卷入Deus的生存游戏。饰演者为本乡奏多。

高阪王子



原作&TV版：天野雪辉的同学，也是在美弥弥挑战雪辉事件中最早出卖雪辉的朋友。后和雪辉一同转到新学校，并与秋濑或、雪辉等人一起行动，并被卷入多次战斗。后被赋予子日记手机“高阪KING日记”和之后的“NEO高阪KING日记”，内容均以自我为中心（也就是没用）。最后为保护上下灶被杀。

游戏版：本作中与秋濑或、日野日向、野野坂真央一起行动，剧情分量还是不小的。

日剧版对应角色
——高阪王子



剧中与原作同名，是星野新太与森口类的大学后辈，在大学总与两人在一起，经常为自己不受欢迎而犯愁。

日野日向



原作&TV版：天野雪辉转校后的同学，喜欢照顾别人，曾被父亲月岛狩人利用去夺取天野雪辉的手机，被雪辉作为朋友的关心所感动，加入其行列并进行部分行动，并被赋予子日记手机“友情日记”记录与朋友一起的行动。最后为保护上下灶被杀。

游戏版：和高阪王子差不多。

野野坂真央



原作&TV版：天野雪辉转校后的同学，喜欢写真摄影。与日向为好朋友，并对日向抱有朋友以上的好感，其后加入其行列并进行部分行动，并被赋予子日记手机“LoveLove日向日记”记录关于日向的行动，但内容却总提到日向的胸部。最后在保护上下灶时被杀。

游戏版：和高阪王子及日野日向差不多。

雾崎霞



游戏版：游戏原创角色，是引发本作一切事件的关键角色。

Deus · ex · Machina



原作&TV版：掌管时间与空间的时空王。因自知寿命将至，于是组织日记持有者并发起生存游戏来选择继承人。名字来源于希腊剧中的机械将神。

游戏版：创造了这次妄想世界，并将雪辉带入这个世界。

日剧版对应角色
——Deus

在天文馆中以投影CG形象出现，并向星野新太等人宣布本次生存游戏，其形象相对于原作和游戏版要简陋且邪恶。



姆鲁姆鲁



原作&TV版：Deus的使魔，外貌是个身材短小的女孩子。以玉米为食粮，发起游戏时将未来日记分派给各参赛者，并喜欢玩弄他们，在原作中抱有极大野心，但此姆鲁姆鲁非彼姆鲁姆鲁，详情还请同学观看原作了，这里便不费篇幅说明。

游戏版：和原作一样担任Deus的使魔。



BEST END流程攻略

未来日記 RE:WRITE 13人目の日記所有者

以下攻略只针对获得BEST END进行，不涉及其余分支与秘密因素事件的获得方法。因此部分选项并不惟一。原则上真正影响获得BEST END的其实也只有memory6的流程，其余的天数流程都是“过关万岁”。



memory1 悪梦の始まり

流程项	选项
对话选项	何をしているんだろう
恋爱事件	左图
漫画选项	左图
对话选项	なんとなく
恋爱事件	左图
对话选项	同一人物のような
恋爱事件	左图
探索环节	名册、笔、左边的抽屉
对话选项	先に行く
漫画选项	左图
对话选项	ダ－ツを投げよう！
对话选项	川原へ逃げよう
对话选项	由乃へ任せよう
探索环节	左边的电箱
信息整合	“ブレ－カ－”＋“トンカチ”



memory2 动き出した齿车

流程项	选项
漫画选项	右图
恋爱事件	右图
对话选项	高阪の话が气になる
漫画选项	左图
恋爱事件	右图
对话选项	高阪と话す
角色切换	天野雪辉
信息整合	“高阪王子”＋“都市传说”
信息整合	“日野日向”＋“野々坂まお”
信息整合	“日野日向”＋“ファ－ストフ－ド店”
对话选项	由乃を助けよう
对话选项	ダメだ！
对话选项	同时に攻击すれば……
对话选项	周围を见回してみる

memory3 苏りし者たち

流程项	选项
对话选项	いや、やめておこう
对话选项	好きかもしれない
漫画选项	右图
对话选项	今朝の女のひとについて
恋爱事件	右图
恋爱事件	右图
对话选项	由乃の言う通りだ
角色切换	左图
对话选项	どう战うか考えよう
对话选项	二手に分かれれば
信息整合	“Baby's breath”＋“揭示板horizon”
信息整合	“ハンドルネ－ム”＋“英语の先生”
对话选项	天野雪辉
探索环节	右上的柜子
信息整合	“スタ－タ－ピストル”＋“火药”
对话选项	椿さんを信じたい
对话选项	ケ－タイに出る

memory4 死神は笑う

流程项	选项
对话选项	もちろん，由乃の味方だよ
恋爱事件	右图
对话选项	今度っていつ?
对话选项	ありがとう

流程项	选项
角色切换	天野雪辉
对话选项	职员室
对话选项	由乃に连络してみよう
探索环节	桌上的2B铅笔
探索环节	黑板旁的课程表、黑板、右桌的书本
信息整合	"时间割" + "AU2"
探索环节	里头的两层柜
恋爱事件	右图
角色切换	丰穰礼佑
漫画选项	左图
对话选项	理科实验室
角色切换	我妻由乃
信息整合	"13thの未来日记" + "未来日记の弱点"



memory5 暴かれた假面

流程项	选项
漫画选项	左图
对话选项	高阪こそ，何してんだよ
恋爱事件	右图
漫画选项	右图
对话选项	すごい良かつたよ!
探索环节	电视旁的记忆卡、笔记本、病床
信息整合	"フォトフレ-ム" + "フラッシュメモリ"
角色切换	天野雪辉
对话选项	そうだね
漫画选项	右图



reverse memory 或るべき未来

流程项	选项
对话选项	あざみについて讯く
对话选项	火山の样子を探る
漫画选项	右图
对话选项	水族馆が良いかもしれない
对话选项	神社、兴味あるの?

流程项	选项
漫画选项	左图
对话选项	雾崎姐妹が气になる
对话选项	中央桌上的书中、中央桌柜的书、右边桌上的书包
探索环节	未来を变えるわけにはいかない
漫画选项	右图
信息整合	"花の本" + "13thの过去"



memory6 世界か終わる日

流程项	选项
探索环节	电视旁的记忆卡
对话选项	传えたいけど…
恋爱事件	左图
对话选项	由乃は仆が守るよ
恋爱事件	左图
漫画选项	左图
对话选项	雪辉日记を使ってもらう
信息整合	"13thの能力" + "フォトフレ-ム"
对话选项	3rdよりも13thだ
信息整合	"デジカメ" + "フラッシュメモリ"
对话选项	ちょっと待つてて
角色切换	来须圭吾
对话选项	或を9thとともに向かわせる
对话选项	驻车场で应战する
角色切换	雨流みねね
探索环节	左边全身镜以外的部分
信息整合	"デジカメ" + "13thの能力" 以外的组合
对话选项	无差别日记
信息整合	"デジカメ" + "13thの能力"
恋爱事件	左图
对话选项	デジタルカメラを破坏する
对话选项	やつぱり、仆にはできない



由于每一天的章节与最终的结局并没有任何联系，因此游戏要获得好结局相对于其他AVG要轻松不少，但是要收集齐所有的Dead End以及秘密要素，得花上玩家不少时间。不过这也让不少嫌AVG选项影响复杂的玩家更容易去接受这款游戏，不过说回来，既然这款回炉作品在TV动画版结束后推出，为何不把角色的配色换一下呀，还是漫画版彩页的老摸样，厂商也够懒惰的了。

本作是群众喜闻乐见的动漫改编作品。游戏从主人公佑太接手姐姐的三个女儿开始说起，玩家要在接近一个月时间里和三个小家伙同处一室、朝夕相处，如何培养她们以及处理彼此之间的问题成为了游戏的看点。

文 阿鲁 美编 Juxi



游戏里也要听爸爸的话

ゲームでも、パパのいうことを聞きなさい!

PSP

NBGI	AVG	日版	2012年 4月26日
1人	6280日元	无对应周边	
相关报道：—			

操作与菜单

操作简介

按键	作用
方向键	自由行动时调整视角
滑杆	自由行动时进行移动
○	确定
×	屏蔽对话框
□	查看日程表

按键	作用
△	查看对话列表
L	查看事件列表
R	自由行动切换为俯视视角
START	开启菜单

菜单解说

选项	说明
セーブ	保存纪录
ロード	读取记录
ステータス	查看状态表

选项	说明
家计簿	查看收支细项
オプション	游戏设定
ゲーム终了	返回主界面

房间介绍

ひな、空ちゃん、美羽ちゃん：与其对话触发剧情，人物名称旁边带有菜刀、衣服、水桶的情况代表此时与其对话可进行能力成长。

寝る：不做任何事进入下个时间段，想进入Bad End的话就全程睡过去吧。

风吕：洗澡的地方，可以降低身上的臭味，身上太臭的话可是会被三个女儿抱怨的。

大学：上学的地方，每周目游戏时去学校的次数至少要达到规定的上限值，否则主角会被退学。

バイト：打工赚钱。

游戏进程

玩家有20天的时间来培养“女儿”的家务能力、培养和几位女性角色的感情、赚钱养家等。流程按天划分，每一天分为早上、下午和晚上三个时间段，玩家每天在早上或下午（有时是晚上）可以进行自由行动，这其中包括和三个女儿交流、上学、打工、洗澡以及睡觉，不同的选择将对应触发各种事件。每个星期，佳子伯母都会对玩家进行两次审查，多次审查不合格可是会进入Bad End的哦！

能力成长

虽说爱女之心、父皆有之，但是培养女儿的家务能力还是有必要的。在游戏中，三位女儿可以掌握“料理”、“扫除”和“洗濯”这三种能力，在自由行动时，和名字旁边有图标的女儿对话就能培养其对应的能力。对话两次后会出现选项，选择正确的选项后她的这项能力就会升级，在流程中经常会出现对特定能力有要求的事件，当指定成员的某项能力达到一定等级后能触发特殊剧情，如果能力不达标，可是会被佳子伯母看在眼里的，建议在每周目流程时对每个女儿都专心培养其中一种能力。关于每个女儿各能力升级的正确选项请参考后文“好感度变化列表”里102～162号事件。



打工

金钱在游戏中有着非常重要的作用，不但需要每周一支付10000日元来应付日常开支，每个周末的外出活动也需要消耗金钱（二周目的花火大会和游泳池世界都需要花费30000日元才能开启），因此打工赚钱也成为了日常生活中不得不去完成的一个部分。游戏中可以打工的地方有**ファミレス、コンビニ**和花村制果三个地方，前两个地方固定收入5000日元，花村制果比较特别，需要通过玩迷你游戏来决定获得的资金，传送带上的三排点心会从左往右移动，每一列都有其中一个是没有草莓的，玩家需要等点心移动到右侧指定位置时为没有草莓的点心装上草莓。每完成一个点心可以获得700日元，不失误的话最多可以完成12次。需要注意的是，随着连续完成次数的增多，传送带的速度也会加快。



审核制度

每个星期的水曜日和土曜日上午过后，佳子伯母会对玩家身为父亲的职责进行审核，其中包括对三个女儿的培养、与三个女儿之间的关系以及大学学业等问题。其中三个女儿之间的关系非常关键，玩家需要在每次审核的间隔时间里至少与每个女儿都对话一次，否则没有对话过的女儿在佳子伯母审查时会降低好感度。在一个月期间，一项问题多次出现的话，在第23天就会迎来Bad End，如果去学校的次数不够或者长期处于赤字状态也容易进入Bad End，因此从游戏一开始就要各方面均衡发展才行。



突发事件

当自由活动实行某项指令时就有可能出现突发事件，首先会出现女儿的尖叫，接下来需要在限定时间内完成按键QTE，完成后就能成功应对突发事件，提升女儿的好感度。突发事件发生的时机不固定，和女儿的好感度高了之后就有一定几率触发，由于QTE的时间比较宽松，基本都能成功应对，突发事件大多对应CG的收集。

好感度

游戏中，提升三个女儿好感度的方法有很多，最常见的就是提升她们的家务能力，另外闲聊时也会出现帮助其完成作业的事件，选对选项后也可提升好感度，还有就是打工、和大学朋友的一些事件也关系到三个女儿好感度的变化。当然提升好感度最直接的方法就是周末的活动，只要愿意花钱，三人的好感度都会得到提升。另外，莱香也有好感度这一项，不过只能通过一些特殊事件来提升。下面列出游戏中涉及到好感度变化的事件以及对应选项好感度的增减情况，供大家查阅。



好感度变化列表

事件编号	事件名称	涉及好感度增减的选项
45	ケ−キのお土产	ケ−キ4个（空好感度↑ 美羽好感度↑ ひな好感度↑ 金钱−1600）
47	佐古の诱惑	突つぱねる（无变化）
		取引する（空好感度↓ 美羽好感度↓ ひな好感度↓ 金钱+3000）
48	驿前で莱香とバッタリ遭遇	莱香さんを诱う（莱香好感度↑空好感度↓）
		诱わない（莱香好感度↓）
49	デ−トしませんか?	协力するよ（美羽好感度↑）
52	うたた寝している美羽	イタズラする（追加53号事件，美羽好感度↓）
58	空と美羽の通帐	受け取らない（空好感度↑ 美羽好感度↑）
		受け取る（金钱+10000）
59	3つのおにぎり	大きいおにぎり（空好感度↑）
		中くらいのおにぎり（美羽好感度↑）
		小さいおにぎり（ひな好感度↑）
60	突然のバイト	行かない（空好感度↑ 美羽好感度↑ ひな好感度↑）
		行く（空好感度↓ 美羽好感度↓ ひな好感度↓ 金钱+7000）
62	仁村の驱け入み	仁村を生温かい目で见送る（无变化）
		仁村に朝まで付き合う（空好感度↓ 美羽好感度↓ ひな好感度↓）
64	动物园	动物のお食事セットを购入（空好感度↑ 美羽好感度↑ ひな好感度↑ 金钱−5000）
		空ちゃんが草食动物を指指した（空好感度↑ 空＆美羽CG）
		美羽ちゃんが肉食兽を指指した（美羽好感度↑ 美羽＆ひなCG）
		ひなが待ちきれず先にいこうとした（ひな好感度↑ ひなうさぎCG）
		莱香さんがカワイイ动物がいいと主张した（莱香好感度↑ 莱香＆ひなCG）
69	游园地	お得剑を买っておいた（空好感度↑ 美羽好感度↑ ひな好感度↑ 金钱 −5000）
		空ちゃんとひなを搜す（空好感度↑ 空游园地CG）
		美羽ちゃんとひなを搜す（美羽好感度↑ 美羽游园地CG）
		とにかくひなを搜す（ひな好感度↑ ひな游园地CG）
		莱香さんとひなを搜す（莱香好感度↑ 莱香CG）
74	花火大会	屋台の食べ物を买ってあげる（空好感度↑ 美羽好感度↑ ひな好感度↑ 金钱 −3000）
		空ちゃんがひなを守ろうとした（空好感度↑ 空花火大会CG）
		美羽ちゃんがひなをガ−ドした（美羽好感度↑ 美羽射的CG）
		ひなが俺の腕に飞び入んできた（ひな好感度↑ ひな花火大会CG）
		莱香さんがひなを抱き上げていた（莱香好感度↑ 莱香花火大会CG）
95	寝坊する、空	食事を手伝う（空好感度↑）
96	寝坊する、美羽	荷物を手伝う（美羽好感度↑）
97	寝坊する、ひな	着替えを手伝う（ひな好感度↑）
102	料理、空、LV1に挑战	水だけを入れて、何回か缲り返す（空好感度↑ 料理能力升级）
104	料理、空、LV2に挑战	左手を包丁に添える（空好感度↑ 料理能力升级）
106	料理、空、LV3に挑战	盐→しょうゆ→みそ（空好感度↑ 料理能力升级）
109	料理、美羽、LV1に挑战	简单にできるものにする（美羽好感度↑ 料理能力升级）
111	料理、美羽、LV2に挑战	お皿にラップをかける（美羽好感度↑ 料理能力升级）
113	料理、美羽、LV3に挑战	中→大（美羽好感度↑ 料理能力升级）
116	料理、ひな、LV1に挑战	何か手伝えるようになるとえらいね（ひな好感度↑ 料理能力升级）
118	料理、ひな、LV2に挑战	台ふきんで（ひな好感度↑ 料理能力升级）
120	料理、ひな、LV3に挑战	まず佑太のぶんは自分で（ひな好感度↑ 料理能力升级）
123	扫除、空、LV1に挑战	一绪にしぼってあげる（空好感度↑ 扫除能力升级）
125	扫除、空、LV2に挑战	选择所有和ゴミ相关的词（空好感度↑ 扫除能力升级）
127	扫除、空、LV3に挑战	选择所有和チリ、ホコリ相关的词（空好感度↑ 扫除能力升级）
130	扫除、美羽、LV1に挑战	いらないものを舍てるか（美羽好感度↑ 扫除能力升级）
132	扫除、美羽、LV2に挑战	选择所有和ホコリ相关的词（美羽好感度↑ 扫除能力升级）
134	扫除、美羽、LV3に挑战	选择所有和ヨゴレ相关的词（美羽好感度↑ 扫除能力升级）
137	扫除、ひな、LV1に挑战	部屋のゴミを拾ってみるか（ひな好感度↑ 扫除能力升级）
139	扫除、ひな、LV2に挑战	选择所有和ゴミ相关的词（ひな好感度↑ 扫除能力升级）
141	扫除、ひな、LV3に挑战	选择所有和ヨゴレ相关的词（ひな好感度↑ 扫除能力升级）
144	洗濯、空、LV1に挑战	いつかは洗濯机を买おうね（空好感度↑ 洗濯能力升级）
146	洗濯、空、LV2に挑战	たたむの、がんばってね（空好感度↑ 洗濯能力升级）
148	洗濯、空、LV3に挑战	お风吕场に干す（空好感度↑ 洗濯能力升级）
151	洗濯、美羽、LV1に挑战	一绪に行ってあげる（美羽好感度↑ 洗濯能力升级）
153	洗濯、美羽、LV2に挑战	台所の洗剂で洗う（美羽好感度↑ 洗濯能力升级）
155	洗濯、美羽、LV3に挑战	ひなの服をたたんであげる（美羽好感度↑ 洗濯能力升级）
158	洗濯、ひな、LV1に挑战	ひなにできることをしよう（ひな好感度↑ 洗濯能力升级）

事件编号	事件名称	涉及好感度增减的选项
160	洗濯、ひな、LV2に挑战	お风吕场で洗濯（ひな好感度↑ 洗濯能力升级）
162	洗濯、ひな、LV3に挑战	Tシャツをたたんでもらう（ひな好感度↑ 洗濯能力升级）
164	勉强、空、英语	Was broken（空好感度↑）
165	勉强、空、数学	1つの式からもう1つの式を引く（空好感度↑）
166	勉强、空、理科	过酸化水素水と二酸化マンガン（空好感度↑）
167	勉强、空、社会	众议院が4年で参议院が6年（空好感度↑）
168	勉强、美羽、国语	手（美羽好感度↑）
169	勉强、美羽、算数	45个（美羽好感度↑）
170	勉强、美羽、理科	わし座とこと座とはくちょう座（美羽好感度↑）
171	勉强、美羽、社会	种子岛（美羽好感度↑）
172	勉强、ひな、ことば	グー（ひな好感度↑）
173	勉强、ひな、かず	100まで（ひな好感度↑）
174	勉强、ひな、おえかき	ひな（ひな好感度↑）
175	勉强、ひな、どうぶつ	ライオン（ひな好感度↑）
185	ひな、画伯1	ウサギさん？（ひな好感度↑）
186	ひな、画伯2	おいたん？（ひな好感度↑）
190	ファッションアドバイス	给美羽搭配服装（美羽好感度↑）
191	大学、留年！？	冗谈ですよね（莱香好感度↑）
192	大学、授业参观	仕方ないから真面目に受ける（莱香好感度↑）
193	大学、ひなちゃんは元气?	闻くより见に来たらいい（莱香好感度↑）
194	大学、カツサンド	あーん（莱香好感度↑）
195	大学、下着を着けてくるのを忘れた	何とか意识しないようにする（莱香好感度↑）
202	大学、间违い探し2	目の色が违う（莱香好感度↑）
209	お风吕、一绪に入る人	ひな、一绪に入る?（ひな好感度↑）
210	お风吕、真っ暗	このままおとなしく入り续ける（空好感度↓） 其他选项无好感度升降变化

※扫除LV2和LV3的挑战需要多次从三个选项中找出正确的单词，上表中列出的是例词，正式的选项中会出现该词的平假名、片假名甚至是以数字来代替的词语，对日语水平有一定的要求。

关于结局

本作的结局不算多，而且达成条件也不复杂，下面列出所有结局的出现条件。需要注意的是好感度MAX的状态为大桃心并附带闪光效果，可在菜单的状态表里查看。

全结局出现条件

事件编号	事件名称	触发条件
41	六叠间との别れ	满足通关条件，但没有人的好感度达到MAX状态
261	空编エンディング	满足通关条件，且与空的好感度达到最高（必须好感度达到MAX状态）
263	美羽编エンディング	满足通关条件，且与美羽的好感度达到最高（必须好感度达到MAX状态）
265	ひな编エンディング	满足通关条件，且与ひな的好感度达到最高（必须好感度达到MAX状态）
267	莱香编エンディング	满足通关条件，且与莱香的好感度达到最高（必须好感度达到MAX状态）
259	バッドエンド	未满足通关条件

认定证

相当于成就或奖杯一类的东西，需要顺利完成游戏后才会获得（非Bad End），条件不算困难，只需多周目游戏后便可全部集齐。

全认定证获得方法

事件编号	事件名称	触发条件
268	认定证：お风吕好きなパパ	在游戏中洗澡次数较多
269	认定证：汉香るパパ	在游戏中被三姐妹多次抱怨汗臭味重
270	认定证：ぐうたらなパパ	在游戏中睡觉次数较多
271	认定证：勉强家なパパ	在游戏中前往学校次数较多
272	认定证：ラッキースケベなパパ	在游戏中多次发生紧急事件
273	认定证：料理好きなパパ	在游戏中执行料理指令较多
274	认定证：扫除好きなパパ	在游戏中执行扫除指令较多
275	认定证：洗濯好きなパパ	在游戏中执行洗濯指令较多
276	认定证：动き者のパパ	在游戏中执行打工指令较多
277	认定证：娘思いなパパ	游戏中与三姐妹的好感度都较高
278	认定证：私たちのパパ	获得268～277的所有认定证

多周目

顺利完成一周目的游戏后，下一周目继续游戏可以继承前一周目通关时剩下的金钱，这对于二周目以后进入花火大会和游泳池事件有很大的帮助。不过需要注意的是，如果进入Bad End则是无法继承金钱的。

玩后感

游戏的流程不长，2～3个小时即可通关一次，由于可以自由活动，加上不少事件均为随机触发，让游戏的自由度和新鲜感有所提升。三个女儿的三种不同性格是游戏的一大看点，而在游戏中既要应付学业又要打工赚钱，而且还要培养女儿的家务能力，任何一点地方出了问题还会被亲戚骂个狗血淋头，这也从侧面反映出了当爹的不易，喜欢文字AVG的朋友值得尝试。

收罗近期精品二线游戏

游戏一品轩

栏目主持：LIKY　文 翔Starry、Civily练

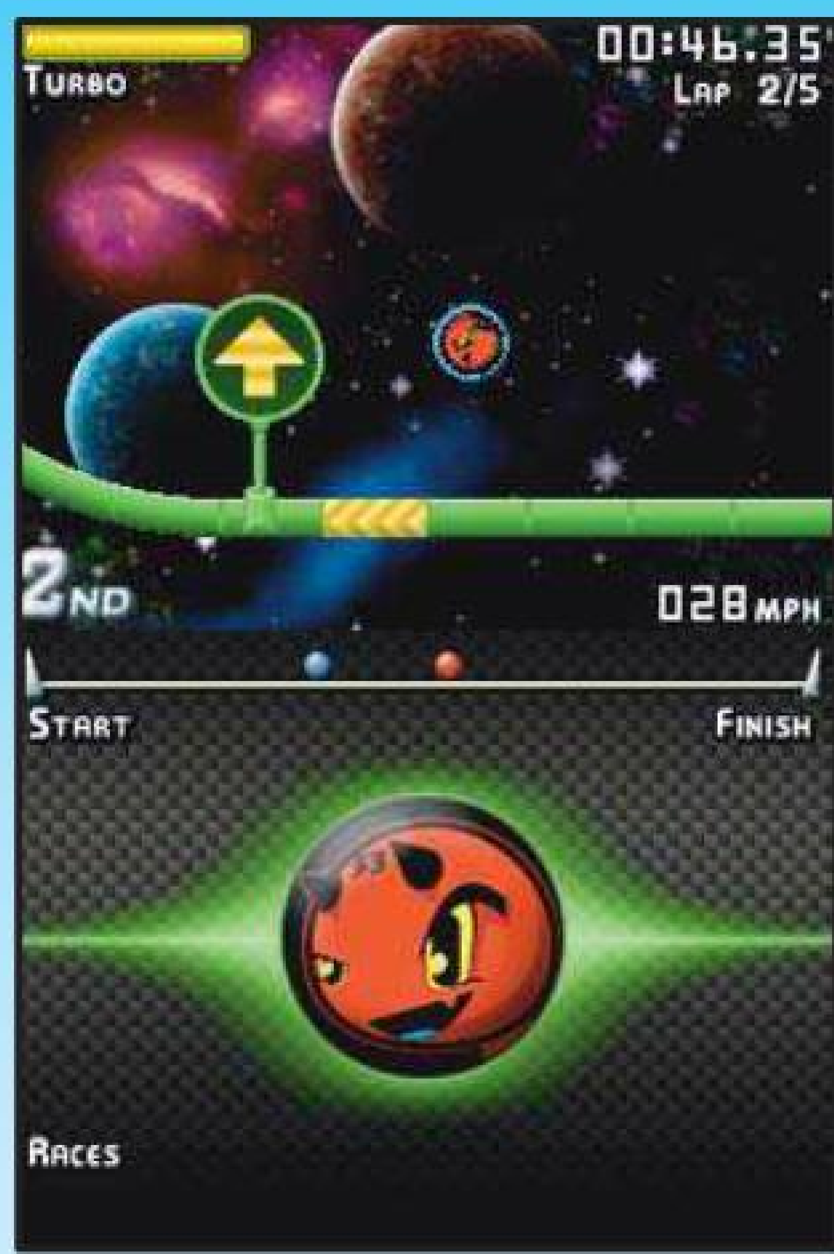
小C期待的PSV版《合金装备HD》再隔一个月就要发售了，从最新的公开视频上可以发现，更换武器、躲避、侦查等动作都可以通过触摸屏直接进行操作，虽说此次Konami又是狂炒冷饭，但是这些改变在实际游戏中能带来更流畅的操作，这还是很值得大家关注的。

本辑游戏推荐

像索尼克一样冲刺！

NDS	DaGeDar球 / DaGeDar	Game Mill Entertainment	ACT
		美版	编号：6005

小C刚玩到这个游戏的时候着实被它的名字吓到了，英文直接音译过来叫“大哥大”，而且进入游戏后那个俗气的画风让人顿时有了抵触情绪，不过在硬着头皮尝试后发现，本作还是有点意思的。游戏场景非常丰富，有外星、丛林、城市等多种设定，虽说实际效果各不相同，但万变不离其宗，游戏的风格与“《索尼克》系列”里在弹簧台、回旋圆圈上高速飞驰的感觉很像，游戏一直都保持着这样的高速节奏。关卡中有着加速带、减速带、跳台、分支路线等多种设置，如果玩家想不犯错误就需要一直保持精神的高度集中，如果一不小心碰到减速带将会造成两秒左右的损失，虽说听起来似乎不是很大，但在竞速模式中两秒足以左右一场比赛的胜负。而小C认为最终获胜的关键的还是关卡中的能量球，玩家触碰它们后画面左上方的能量槽都会增加一些，玩家可以再适当的时候通过释放能量加速来超越对手或扩大领先优势，不过并不是每一个能量球都值得去触碰，因为实际游戏中有的能量球必须冒着放慢速度的危险才能碰到，如果舍本逐末去加能量反而对最后的成绩有着负面影响。此外，值得一提的本作的角色多得吓人，一共五页近百个，它们的加速、速度、控制等能力都不尽相同，“速度”在直线关卡很占优势，而在起伏较多的关卡“加速”和“控制”显得更加重要。平心而论，本作的难度还是有点偏高，刚开始时建议玩家去练习模式中习惯一下节奏和手感，一旦上手后玩家就可以尽情体会风驰电掣的感觉，喜欢高速动作类游戏的玩家不要错过。



▲不要错过面前的加速带。



▲这么多加速带，冲到爽！

推荐给
动作游戏爱好者·对爽快感有要求的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 宇宙混沌

Cosmos Chaos

Mentor Interactive	AVG
美版	编号：6007


▲根据上屏的提示前往指定地点。

本作是一款以星际旅行为主题的冒险游戏，游戏中玩家将扮演在各个星球冒险的太空人，在整个旅程中学习到许多单词和相关的科学知识。在一开始选定主角性别后即可很快地进行游戏，在城镇中玩家可以通过与NPC的交谈或寻找场景中的一些道具来收集冒险的信息，而在这些过程中会接触到许多划了线的单词，通过触摸点击即可了解该单词的英文解释及读音，而游戏中无论战斗还是解谜都与单词息息相关，比如有一个地方需要为一个机器人进行维修，玩家需要根据提示找出类似的“单词芯片”，在选对接通电源后机器人即可复活。值得一提的是本作的画面虽不算细腻，但是抖腿、风扇转动、座钟摆动等丰富的细节动态效果给人一种栩栩如生的感觉。总的来说本作的教学与游戏融合度很高，即使去掉教学部分也是一款素质不错的冒险类游戏，想学习单词的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 想体验新感觉冒险游戏的玩家·想学习英语的玩家

PSP 呆羊小队

Idiot Squad

Hydravision	PUZ
欧版	容量：121.5MB

本作是一款有趣的益智类游戏，故事讲述了牧羊人的农场被偷盗后派出了自家的全副武装的“呆羊”小队来对付这些猖獗的盗贼。游戏中玩家的主要任务是利用呆羊把分散在各处的绵羊收回，画面右方的方向标志可以设置在地图上，此时按下方块键呆羊小队就会根据你的“指示”行走，如果能成功收回所有绵羊并走回农场即算过关，而除了方向标志外游戏中还存在跳跃、射击、滑动等功能块，当地上会出现水塘、石头或拿枪的盗贼时，玩家可以通过灵活组合它们跨越障碍，开动脑筋把绵羊顺利送回，比如绿色的呆羊有着发射子弹的技能，只要在被盗贼发现前通过射击功能块触发子弹就可以轻易扫除他们。虽说本作的模式只有一种，不过游戏进行到后期需要同时操作多只呆羊时难度会陡增，非常具有挑战性，感兴趣的玩家不妨一试。


▲四个盗贼各自看守着一只羊。

推荐给 益智类游戏爱好者·喜爱羊的玩家

PSP 极速

Veloctiy

FuturLab	STG
美版	容量：202MB

本作是一款风格复古的射击类游戏，虽说并没有非常华丽的视觉效果，但是游戏场景中闪耀的星星、飞扬的废旧金属等细节表现还是为本作增色不少。本作和大多数射击类游戏类似，开始还算简单，但进行了一定阶段后敌人和子弹就满屏飞，不过本作最大的特色在于引入了一项瞬移技能，这意味着玩家除了可以随时到达隐藏区域加能量块外，躲子弹的方式也会和以往有所区别，不过利用瞬移躲子弹也对反应有很高要求，很多时候提供给瞬移的空间非常狭窄，如果操作慢半拍就可能撞到墙壁或敌人。值得注意的是本作采用了类似许多第一人称射击类游戏常用的受伤设定，即受到攻击后并不会马上死亡，而是画面会变红并处于一种濒死状态，之后会慢慢回复。此外，在游戏菜单中玩家可以查看敌人的图鉴并浏览丰富的剧情图片和场景设定。虽说本作外表看起来并不起眼，但是诸多创新设定会让玩家有不一样的体验，感兴趣的玩家不妨一试。

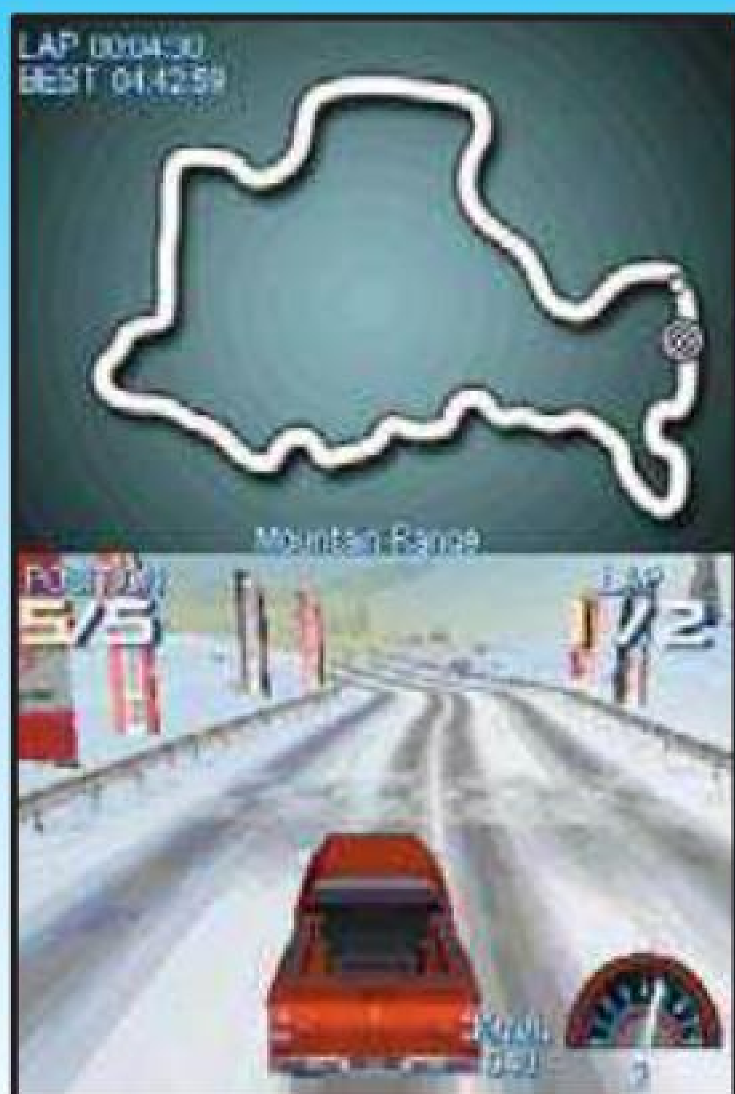

▲顺利从一堆子弹中瞬移过去。

推荐给 射击类游戏爱好者·对太空题材游戏感兴趣的玩家

NDS 拉姆赛车

Ram Racing

Enjoy Gaming	RAC
欧版	编号：6021


▲这个白茫茫的冰雪赛道开起来实在是单调啊。

平时我们常说的皮卡车是英文Pickup的音译，指那种兼顾舒适和动力的汽车，对不良路面有较强的适应能力，而本作就是一款以皮卡车为主角的赛车作品。由于题材原因，本作的赛道多是一些坎坷的山间公路，而且每圈的里程数并不少，更多的是考验玩家的耐力和基本驾驶技术，游戏中车位是一个重要的因素，由于路窄和车辆本身的特性，想通过甩尾、挤压等方式来进行超车的几率并不高，所以在领先时一定要注意保持优势，特别是在转弯时玩家最好通过后视镜来观察对手位置，一旦发现有对手的超车意图要及时用自己的车身挡住空隙。虽说本作在换挡时速度的变化、车辆手感等细节上做得不错，但是过于单调的驾驶体验很难长时间保持玩家的新鲜感，喜欢皮卡车的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 赛车游戏爱好者・对皮卡车有兴趣的玩家

PSP 青之驱魔师 幻刻的迷宫

青の拔魔师　幻刻の迷宫（ラビリンス）

NBGI	AVG
日版	容量：550MB

《青之驱魔师》是日本女漫画家加藤和惠2009年创作的一部人气漫画，继去年动画化后，近日该漫画被改编成文字冒险游戏登陆到了PSP平台。本作的剧情并没有遵循原漫画，而是采用了原创的方式，故事讲述了学园的结界道具意外失踪后恶魔开始入侵，为了找回道具和找出真相，玩家必须挺身而出。游戏主要分为冒险和战斗两个部分，在前者中将会以主角燐和雪男的两条故事线交替进行，而两人各自的行动都会对相互的情节发展产生影响。游戏中每天的结尾会发生一个“羁绊事件”，玩家可以与某一名角色发生更深入的情节，从而提高彼此的信任度，随着信任度的提高除了能在战斗中解开更多的技能外，达到一定等级后还可以使用强力的合体技能（游戏中两个男的合体技能真的好暧昧）。虽说本作的战斗系统比较简约，只是单纯的命令方式，但是细腻的画面和出色的战斗效果为本作加分不少，原漫画的粉丝不要错过该作。



▲这个表情是什么意思?

推荐给 文字冒险游戏爱好者・原作的粉丝

NDS 迪士尼公主 迷人故事书

Disney Princess Enchanting Storybooks

THQ	PUZ
欧版	编号：6005


▲根据数字填上对应的颜色。

记得小时候几乎所有童话都是从妈妈嘴里听来的，而童话中的每个人物从抽象变得具体却是由迪士尼的动画开始，THQ以《白雪公主》、《人鱼公主》等多部经典迪士尼动画为基础，推出了这部“公主”题材的游戏故事书。本作的画面的风格和配色都遵循了原动画，玩家可以通过触摸笔为场景涂色，线稿上标记的不同数字分别代表屏幕左边不同的颜色，只需对照涂上即可，而每当完成一幅场景画，系统就会自动讲述与该场景相关的故事情节，而在一些关键情节上本作处理得比较可爱，比如在王子落水后人鱼公主要及时把他送上岸，此时玩家需要在限定时间内、在不能回头的条件下一次性走出下屏迷宫，虽说并没能做到让玩家身临其境，但也让玩家充分体会了那份紧张感。此外，在本作的画册模式中玩家还能重新对已经出现过的线稿进行上色，喜欢童话的玩家不妨尝试用本作换个方式来重新温故一下这些经典故事情节。

推荐给 喜欢童话的玩家・有公主情结的玩家

NDS

僵尸搜索者

Zombies Seeker

Zoo Games	STG
美版	编号：6006



▲我对这个僵尸的形象设定无语了。

小时候在街机厅混迹的时候《VR战警》是小C最爱“围观”的游戏之一，神出鬼没的敌人和逼近窒息的气氛总让我觉得很紧张刺激，而本作也是一款类似的第一人称射击类游戏。本作的整体画风很阴郁，不过坑爹的人设明显对这种气氛有着破坏作用，无论主角还是敌人的2B表情都会让人忍俊不禁，游戏中一共有来福抢、手枪、机枪三种武器，玩家可以通过L、R键快速进行切换，不过手枪并不实用，面对蝙蝠群和饿狼般的僵尸根本没有时间来准确瞄准，要注意的是关卡中的弹药一般都放在远景，在NDS那可怜的小屏幕上必须很细心才能发现，并且此时玩家要提防一些藏在角落的骷髅向你甩骨头（拆掉自己的骨头？），如果错过反应时间就只有挨打的份儿了。虽说本作在设定上有着很多粗糙之处，但是整体爽快度还是非常到位，适合没事的时候拿出来休闲一把。

推荐给

想消磨时间的玩家·喜欢第一人称射击游戏的玩家

一品短消息

PSP短消息

●移植自PS2平台的策略角色扮演类游戏《换装大战》在近日发布了简体汉化版1.0，除了在继承日版存档时会出现乱码错误外，其他时候均可以完美运行，期待已久的玩家不要错过。

●人气女性向恋爱冒险游戏《雅恋》的Fan Disc《雅恋 淡雪之宴》在近日推出，本次除了继续发展原作的剧情外，还收录了一些根据玩家来信要求发展的假想故事剧本，原作的粉丝们不要错过。

●由Boost On开发的幻想校园冒险游戏“《D阶段》系列”在最近推出了最新的第四作《D阶段 朱姬之章》，本作由四个大的章节构成，每个章节的情节和主人公都不相同，而所有的故事都和“Phase D”这个线索有着密切联系。

●SNK八十年代的经典街机游戏《异形大作战》 近日被复刻到了PSP平台，游戏中的世界被许多长相奇怪的外星人侵入，作为主人公玩家将背负重型武器深入到这些异形的老巢中。



▲《雅恋 淡雪之宴》，风雅的宫廷，错综复杂的故事。

NDS短消息

●根据“《学院怪谈》系列”鬼怪书籍改编的NDS游戏《大家来体感读书DS 超恐怖学校怪谈》在近日发布了完全汉化版。作品收录了花子和二宫金次郎等经典的鬼故事，配合阴森恐怖的音效和画面效果，玩家将得到全新的恐怖体验。

●以制霸大陆为目标的战略模拟游戏《鬼魂力量 创世纪》在近日发布了简体中文版，除了一些菜单选项外大部分内容均已汉化，期待已久的玩家不要错过。

●配合电影《超级战舰》上映的同名改编射击游戏在近日推出，本作除了将沿用电影的世界观外，大部分故事都相对独立，玩家将扮演爆破专家率领旗下舰队保卫夏威夷群岛不受外星人的袭击。



▲集中全人类的智慧全力迎战外星来袭。

●PopCap的看家游戏《宝石迷阵》的系列第三作在近日发布了欧版。除了基本的经典模式外，本次还加入了挖掘钻石和黄金的采矿模式，解除压力的禅宗模式，在无聊时用本作来消磨时间是一个非常好的选择。

这个五·一劳动节连续参加了三场婚礼，除了吃不好外还要四处奔波，把我整得满身疲惫，不过看着昔日的亲朋好友找到自己另一半后的幸福模样，似乎让人觉得生活中还有许多值得我们期待的东西，我还要为找GF继续努力！

游戏文化频道

Game Culture Channel

各位读者朋友们大家好，“游戏文化频道”栏目又和大家见面了。该栏目的探讨话题永远围绕着“游戏文化”，但这个词的含义实在是太广泛了，以笔者个人有限的知识水平，实在难以驾驭。相信每一位玩家都从游戏中得到过种种美妙的体验，而这些体验则是游戏文化魅力的直接体现。如果读者朋友有什么感兴趣的话题，也请来信多多提出。

文 koflover　编 纸鸢

闲读“游戏达人”（一）

游戏达人

成为“游戏达人”应该是绝大部分游戏玩家的梦想，对于不少资深的游戏玩家来说，他们会因为自谦而不愿意以所谓的“达人”自居，但他们也一定是以“游戏达人”为目标的。“达人”的意思是在某个领域拥有极高造诣的人物，比如说“英语达人”、“恋爱达人”、“太鼓之达人”等等。该词最早出自《左传》，原句为“圣人有明德者，若不当世，其后必有达人。”但这里的“达人”指的是通达事理的人，与现在的意思有一定出入。如今“达人”的意思来源则是来自于日语中的“たつじん（达人）”，当然日语中的这个词显然也是从古汉语演变而来的。

与其他领域不同的是，游戏领域虽然有广泛的群众基础，但就目前国内情况而言，游戏从业者在游戏玩家中的比例非常小，许多称得上“游戏达人”的资深玩家并不能称的上是“专业”（Professional），只能算是“业余”（Amateur），这是个非常有趣的现象。要成为“游戏达人”就必须付出大量的精力和时间去进行钻研，但对于大部分人来说，即便自己在游戏方面有再深的造诣，却也不能为自己的职业增加一丝一毫的分数，充其量只能自娱自乐，这是挺无奈的事情。尽管国内的电子竞技产业发展势头较为良好，有不



■代表中国出战WCG的职业玩家。

少玩家成为了真正的“职业玩家”，但这部分更是小众群体，而且他们的职业寿命也比较短，一旦游戏更新换代，或者自己度过了年富力强的青少年阶段，就不得不面临转型的问题。

很多玩家都把自己喜爱的游戏称作“第九艺术”，这是对游戏艺术和文化价值的肯定，不过“第九艺术”的口号在玩家群体中喊得虽响，但却似乎没有得到大众的认可。在国内的媒体报道中，游戏虽然已经不是十多年前被媒体口诛笔伐的“电子鸦片”，但媒体最多把它当成一种新兴的娱乐产业，肯定了它的娱乐和创收价值，却从来没有把它和其他艺术形式相提并论过。举个简单的例子来说，我们都经常听说过电影协会、书画协会、作家协会等等，但有多少人听说过游戏协会呢？即便在国外，笔者尝试搜索“ninth art”，也基本找不到和游戏有关的信息，反倒是维基等专业网站把漫画（Comic）叫做第九艺术。看来游戏要真正上升到艺术层面，还有很长的一段路要走，等游戏真正成为第十或第十一艺术的话，也许就有更多的游戏达人可以把自己的爱好当作职业了吧。

尽管游戏达人没有足够的专业性，但他们的造诣却是毋庸置疑的。因为游戏的类型有很多种，所以游戏达人的造诣也体现在不同的方面。下面我们来谈谈几种不同类型的游戏达人吧，看看您或周围的朋友属于哪种类型呢？

“神之手”型

如今游戏的类型可谓是琳琅满目，几乎能满足各种不同口味和需求的玩家，但我们把目光放回到二十多年前，也就是上世纪八九十年代，那时候的游戏以动作和射击类型为主，虽然也涌现了不少优秀的RPG和SLG，但这类游戏因为语言问题，在国内受关注程度毕竟有限。另外当时不少玩家可能没有属于自己的游戏机，只能在街机厅找到游戏乐趣，而街机厅肯定不会有RPG和SLG类型的游戏。当时的动作和射击游戏往往对玩家的接关进行种种限制，如果玩家水平不够的话可能就无法通关；街机游戏虽然一般不限制接关，可接关毕竟是要投币的，那时候玩家的零用钱都不多，与其接关后很快再次Game Over，不如重新开始游戏多玩一段时间。那时候玩家研究的是游戏如何过关，这些玩家有个共同的称号叫做“闯关族”，可能不少小读者都没有听过这个词吧。闯关族都是以通关为目标，而能做到“一命通关”的玩家，一定会受到周围玩家的顶礼膜拜，是不折不扣的“游戏达人”；如果再做到“无伤通关”的话，那真的是名副其实的“神之手”。



▲《魔界村》以极高的难度著称，笔者小时候从未打过第二关，至今耿耿于怀。

相比起RPG和SLG这类“文字类游戏”，动作和射击类型的游戏对玩家能力的要求还是非常高的。首先它要求玩家有足够的手脑协调性，脑子反应要快，手指上的操作也要及时跟上，早年间的FC和街机游戏可能由于机能所限，许多游戏的操作手感非常僵硬，所以玩家操作的容错率就更低，游戏的难度也就相应提升。像初代的《魔界村》、《恶魔城》和《洛克人》这三款游戏，难度明显要比《超级马里奥3》高出很多，能顺利通关的玩家绝对是达人级别，但这三款游戏的关卡场景设计其实远远没有《超级马里奥3》复杂。另外，这类游戏还要求玩家熟悉游戏的版面场景，也就是俗称的“背版”，这在射击游戏类型中更为多见。很多情况下，游戏中敌人的攻击方式已经超过了玩家的反应能力，如果玩家事先没有思想准备的话，肯定是应付不过来的。著名的弹幕射击游戏“《东方》系列”就是如此，如果玩家没有NT或明镜止水这种特殊能力的话，面对BOSS眼花缭乱的弹幕攻势，



▲“东方”高手无不是从刻苦的背版一点点练起的。

还是乖乖背版吧。

说到“神之手”就不得不提一下“《超执刀》系列”，它对玩家的操作要求不是一般的高，尤其是通关后的追加关卡，难度高的令人发指，以至于不少玩家甚至开发出了左右手同时拿触摸笔来玩的“左右互搏神功”。当玩家完美通过每一个关卡后，和游戏中所描述的“神之手”境界应该相差无几了。

“活攻略”型

并非所有的游戏达人都领悟了“神之手”的绝技，对于精通“文字类游戏”的达人玩家来说，他们也有自己的绝活，那就是惊人的记忆力。看过日剧《电车男》的朋友可能还会记得如下场景：电车男在上班途中被玩掌机的两个小学生围住问攻略，对于精通游戏的电车男来说，回答他们的流程问题自然是易如反掌。可能这种程度还算不上达人的境界，毕竟我们对自己熟悉的游戏都能够如数家珍。但真正的游戏达人不仅仅是回答一些流程问题而已，他们对游戏的每一个细节几乎都能了如指掌，任凭玩家问什么都能脱口而出。如果说学外语时词汇量丰富的人可以称作“活字典”的话，那么这类游戏达人就是名副其实的“活攻略”。

FC平台曾有一款著名的三国题材游戏《霸王的大陆》，由于游戏中的日文汉字比较多，在一定程度上降低了玩家的理解障碍，所以它在国内要比初代《三国志》影响力更高。这款游戏的系统并不算复杂，武将的个人能力数值起到了关键的作用，所以很容易受到玩家的关注。可能不少玩家现在还



▲《霸王的大陆》是不少玩家接触到的第一款三国SLG。

记得一些著名武将的主要能力数值，比如吕布武力99，张飞武力98，诸葛亮智力99，庞统、周瑜和司马懿的智力98，等等。记住这几个数字当然不算什么，但如果能把游戏中绝大部分武将的数值都背下来，那就实在太了不起了。

虽然初代《三国志》在国内没有太大的影响力，但光荣的另一款游戏却影响了一大批老玩家，这款游戏就是《大航海时代Ⅱ》。《大航海时代Ⅱ》拥有相当高的自由度，玩家可以按照自己喜好的方式进行发展，原则上来说，如果玩家肯多花时间苦心经营的话，都可以实现“纵横四海”的宏伟目标。但对于游戏达人来说，通关这个要求实在是太低了，他们不但追求完美通关，还要以最有效率的方式完美通关，这就需要对游戏的内容非常熟悉才行。《大航海时代Ⅱ》的内容非常丰富，各个港口的位置以及特产品、各个船只和角色的能力、各个海域的洋流和风向、以及各个稀有宝物的入手方式等等，这些信息全都写进攻略的话，估计在《掌机王SP》中也能登出好几页。但当时这款游戏并没有细致入微的攻略，全靠玩家自己的发现和口耳相传，能把这些信息全都背下来，在游戏中付出的努力可想而知。记住游戏中的信息和掌握书本中的知识，其实道理都是完全一样的，但是玩游戏玩到彻夜不眠的游戏玩家很多，而挑灯夜读看书学习的高材生相对较少，如果能用玩游戏的劲头去学习的话不但会让老师和家长满意，对自己也是有好处的。好在《大航海时代Ⅱ》这款游戏还算是“寓教于乐“，玩家在游戏中至少能对世界地理有个大致了解，如果当年的地理老师知道有这款游戏的话，没准还会鼓励学生适当玩一玩呢！

说到“文字类游戏”的话，不可不提的



▲《大航海时代Ⅱ》至今仍被国内玩家津津乐

就是《口袋妖怪》，毕竟该系列的总销量是RPG中最高的，全世界的口袋玩家数量更是数不胜数。“《口袋妖怪》系列”迄今已经有16年历史，当年抱着厚砖头GB玩《口袋妖怪 红·绿》或《口袋妖怪 金·银》的学生，现在也早已步入了工作岗位甚至已经成家立业了。《口袋妖怪》和《大航海时代Ⅱ》类似，在十多年以前并没有详细的攻略，也是靠玩家的口耳相传来探讨攻略信息，当时国内玩家的水平不算高，讨论的主要是“各个口袋妖怪都在哪里可以抓到”之类的问题。笔者相信能回答这个问题的口袋玩家不在少数，毕竟这些口袋妖怪都是自己一只只慢慢收集到的，印象自然也极其深刻。而不少玩家由于整日耳濡目染，甚至能按照图鉴顺序背下来《口袋妖怪 金银》中所有251种口袋妖怪的名称。到了GBA版的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》和NDS的《口袋妖怪 珍珠·钻石》，这个图鉴总数上升到了386和493，玩家的背诵难度更大，不过相信还是有不少玩家能够完成这个艰巨的任务。对于口袋达人来说，背下来图鉴顺序还不算什么，能够记住所有口袋妖怪的属性、种族值、特性以及掌握的大部分技能，这才真正算得上“活攻略”的水平。可惜任天堂并没有发现玩家们有如此惊人的执著和记忆能力，否则的话推出一款《口袋元素周期表》之类的游戏，说不定还会受到家长和化学老师的欢迎呢！

▲“口袋活攻略”的终极目标：背诵《口袋妖怪 黑白》全649图鉴。



《真·三国无双 VS》是“《35》系列”首次登陆3DS，与以往《无双》不太相同的是，本作不再强调以一当百的个人强度，而是通过据点的攻防、武将能力的运用来提升策略性，以2～4名玩家间的对抗为重要乐趣。厂商也开设了官方大会，组织玩家定期对战，游戏可谓在有限的机能上展现出极高的乐趣。本次攻略包括游戏三大模式的全关卡攻略，下载关卡的讲解，将在今后的《掌机王SP》中推出。

文 胧月　美编 咕噜

3DS	真·三国无双 VS			
	真·三国无双 VS			
	Koei Tecmo Games	ACT	日版	2012年4月26日
	1～4人	6090日元	对应邂逅通信/无意识通信	
	相关攻略研究：—			

系统指南

强化对战要素的本作，其基本操作与以往的《无双》一致，但在进入游戏前，玩家需要先作成一个原创武将，作为自己在游戏中的分身。玩家可以自由编辑原创武将的外形、声音、动作模式和无双特技（后文解说），这些可编辑的项目均可在游戏开始后自由更改，不必担心。作为本作的新系统，强攻击、无双RUSH、无双特技和团队特技是新加入的动作系统，并且这次还能利用十字键锁定敌人，予以远程伤害。



基本操作

键位	功能
滑杆	角色移动
滑杆+L	防御移动
十字键↑	锁定敌方
十字键↓	解除锁定
十字键←→	切换锁定目标
L	防御
R	翻滚
Y	通常攻击
X	C攻击
X长按	强攻击
B	跳跃
A	无双乱舞
A长按	无双RUSH
Y+B	无双特技
X+A	团队特技
触摸屏	切换操作武将/拖拽地图上的小队武将头像，可指示其移动方位

强攻击

长按X键使用的强攻击，威力不菲，而且能够破坏敌人的防御，即便遭到敌方普通攻击的打击，也会呈现出刚体状态。仅会被C攻击打断，因此强攻击是性能相当强悍的攻击方式，鉴于此，无论与人对战还是打CPU，无脑普通攻击接C攻击的战术已经行不通了，看到敌方强攻击进入蓄力状态后，需要立即反应过来，用C攻击打断。

无双RUSH

与无双乱舞近似的攻击方式，同样需要无双槽积蓄满以后才能放，发动方法是长按A键。成功后会进入类似《NEXT》的一对一模式，玩家需要输入系统要求的对应指令，也就是QTE，才能成功对敌方造成伤害。（被无双RUSH的一方如果能成功输入，则能防止该无双RUSH。）另外，当双方武将同时发动无双乱舞时，也会自动进入无双RUSH状态。无双RUSH共有5种指令输入方式，具体出现哪一种是完全随机的。

迅速输入指令

屏幕上出现若干十字键和功能键的指令，敌我率先输入完毕的一方获胜。

转动滑杆

按照屏幕上提示的方向，顺时针或逆时针转动快速转动滑杆，限定时间内旋转圈数多的一方获胜。根据本人的经验，一般惯用右手的人用普通手势转圈都不够快，建议看到这种QTE出现后，立刻换上右手的食指。

按顺序点击数字

这算是最简单的一项了，下屏上出现若干自然数，按数字的顺序迅速点击即可，除了快以外没有什么技巧。

节奏按键

有点像音乐游戏，当白圈与绿圈重合的瞬间按下Y键，按键的节奏与屏幕上武将的动作一致。根据按键时机，系统会给予四个等级的评价，每个评价得分不一样，分别是Excellent 5分、Great 3分、Good 2分、Bad 1分。最后根据总分的高低比较来判断双方的输赢。

瞬间反应按键

类似练反应游戏，当图标由黑色变成绿色的刹那，立刻按下Y键，根据双方按键的快慢来决定胜利一方。

无双特技

与无双乱舞不同的是，无双特技不以攻击为主要目的，大多为干扰或辅助型。无双特技仅对发动该特技的武将周边有效，不像团队特技可以惠及整个地图。无双特技槽在武将头像的左下角，积蓄满后按Y+B键即可释放。无双特技一共有20种，详细如下。

金刚
（持有者：关羽/稀有吕布）

刚体，即使受到敌方攻击，自己的动作也不会被打断。

突破
（持有者：孙策/邓艾/真田幸村/稀有司马师）

所有的攻击都能破坏防御。

豪眠
（持有者：张飞/稀有司马昭/稀有董卓）

躺在地上回复体力，期间敌方的攻击对自己无效。

冰铠
（持有者：曹操/稀有甄姬/稀有司马懿）

提升自己防御力的同时，令周围的敌人的动作变得迟钝。

隐密
（持有者：贾诩/孙尚香/稀有邓艾）

一定时间内令自己的武将图标从地图上消失，可用来突袭敌方据点，打个措手不及。

神速
（持有者：陆逊/赵云/隼龙）

提升角色的移动和攻击速度，在挑战一些时间相关的任务或战功时可以派上用场。

豪腕
（持有者：夏侯惇 /吕布/稀有刘备）

提升攻击力，且所有攻击均附带吹飞效果。

束缚
（持有者：诸葛亮/司马懿/稀有姜维）

令周围的敌方武将进入冻结状态，可趁机用伤害值最高的招数对付他们。

绝气
（持有者：曹丕/钟会/稀有王元姬/稀有貂蝉）

让敌将的无双槽瞬间清零。

大喝
（持有者：孙权/司马昭/稀有夏侯惇/稀有张飞）

让周围的敌人瞬间移动到其他据点，仅适用于VS模式。

钝重
（持有者：司马师/稀有孙策/稀有赵云）

降低敌方的移动和攻击速度，与神速可谓对称技。

暗转
（持有者：姜维/稀有曹操/稀有张角）

让一团黑云出现在屏幕上，遮蔽玩家的视野。

猛虎
（持有者：孙坚/孟获/稀有夏侯渊）

召唤出猛虎攻击敌人，猛虎本身是无敌的，直到特技效果结束才会消失。

催眠
（持有者：甄姬/袁绍/稀有曹丕）

一定时间内令敌方睡眠，只要不攻击他，短时间内他便不会苏醒。

回复
（持有者：刘备/王元姬/稀有钟会）

发动瞬间回复自己的体力。

加护
（持有者：貂蝉/直江兼续/稀有孙坚/稀有关羽）

令操作武将及周围的己方武将缓缓回复体力，在场的己方武将越多，效果越好。

鼓舞
（持有者：周瑜/稀有孙权/稀有袁绍）

令操作武将及周围的己方武将缓缓回复无双槽，在场的己方武将越多，效果越好。

落石
（持有者：张角/稀有陆逊/稀有诸葛亮）

操作武将附近落下巨石，并无差别地对敌我造成伤害。

矢雨
（持有者：夏侯渊/稀有贾诩/稀有孙尚香）

操作武将的周围落下箭雨，不会影响到己方，只对敌人造成伤害。

地震
（持有者：董卓/稀有周瑜/稀有孟获）

令附近敌方据点的耐久槽下降，且受到地震影响的据点内，敌人的移动速度也下降。



团队特技



每个小队仅能装备一种的特技，一旦发动，能对整个战场上的己方团队武将进行辅助。发动团队特技需消耗团队槽，积蓄满以后按X+A释放。团队特技往往有一发逆转的效果，使用时也要谨慎地选择好时机。团队特技共有33种，其中有20种是无双特技的范围强化版，就不累赎叙述了，大家查看前文的“无双特技”即可了解效果，如团队特技“金刚の计”就是对应的无双特技“金刚”的范围强化版。除了这类强化版外，还有13类全新的。

团队特技名	效果
天雷の计	对地图上的所有敌方武将降下落雷，造成伤害的同时令其气绝。
霸道の计	让我方武将的身体周期性地射出斗气，对周围的敌人造成伤害。
攻城の计	大幅降低敌军所有据点的耐久槽。
奇袭の计	移动速度上升的同时，能够直接穿过敌方据点，而不用事先攻占，用来强袭敌方本阵。
怒发の计	所有的攻击都具备吹飞效果，且自身附带刚体。
兽王の计	周围的士兵全部变成猛虎，相比无双特技“猛虎”和“猛虎の计”更强，猛虎的数量更多。
全快の计	我方所有武将的体力和无双槽完全回复满。
击灭の计	向敌人降下会爆炸的弹丸。
魂消の计	冻结敌方全体武将，且将其无双槽清零。
转位の计	将敌方所有武将传送到其他据点，在攻打敌本阵时非常有用。
蹂躏の计	强制占领己方武将正在进攻的据点（敌本阵）除外。
战友の计	让我方所有武将向操作武将处集结。
超忍の计	强化我方所有武将，包括行动速度上升、武将图标消失和刚体状态。

武勋交换所

不管玩家玩哪个模式，每战结束后都会获得一定的武勋值，相当于游戏中的货币，进入武勋交换所可换得装备、无双战场、武将使用权、壁纸以及无双特技等。初期玩家只能选用原创武将，在故事模式中过关可获得各武将的交换权。同时只要带着这些武将出战，战斗结束后便可获得经验值，全武将在7级以前，每升一级都有可能获得奖励，原创武将在7级以后仍可通过升级来获得装备。特别要注意的是，当无双武将升级到5级时，可获得该武将的稀有武将交换权，稀有武将的名称虽然不作变化，但拥有不同的无双特技。

武将升级奖励表

等级	升级经验	无双武将报酬	客串武将报酬	原创武将报酬
1	200	–	–	–
2	1000	无双技能交换权/脸型编辑使用权	无双技能交换权/脸型编辑使用权	防具
3	1500	动作模式编辑使用权/声音鉴赏	动作模式编辑使用权	防具
4	2000	插画鉴赏	–	防具
5	3000	稀有武将交换权/称号	称号	防具
6	3000	壁纸交换权/称号	称号	防具
7以后	3000	–	–	防具



从该模式的英文可知，这说白了就是个练习模式，供玩家熟悉系统用。练兵模式共分为10关，难度依次递增，且只有通过了前面一关，才有往后继续挑战的资格。不过该模式并不像故事模式那样，不可以在每关选择“简单”、“正常”或是“困难”难度。如果你懒得看文字版的系统说明，那么只要将该模式过一遍，就能掌握有关战斗的全部系统。因此，也推荐在故事模式和vs模式之前先行通关。

关卡一览
赵云の试练
关羽の试练
邓艾の试练
甄姬の试练
司马昭の试练
钟会の试练
孙尚香の试练
孙策の试练
张飞の试练
夏侯惇の试练

赵云の试练

关卡主旨：帮助玩家掌握战斗的基础。

首先往上方进军，一路消灭敌兵，待“肉まんを获得せよ！”任务出现后，注意击倒的敌人是否掉落出包子，看到就吃掉，完成该任务。

任务一览	
任务1	敌兵を100人击破せよ！
关卡开始后立即发生，要求消灭至少100个敌人。	
任务2	肉まんを获得せよ！
消灭1个敌兵后发生，要求吃到包子。	
任务3	无双乱舞を使用せよ！
任务5达成后发生，操作方法为短按A。	
任务4	无双スキルを使用せよ！
占领据点2后发生，要求使用角色的无双特技，操作方法为Y+B。	
任务5	チ-ムスキルを使用せよ！
消灭100个敌兵后发生，需使用团队特技，操作方法为X+A。	

关羽の试练

关卡主旨：讲解对敌方武将的战斗方法。

首先前往据点9，与关羽交战，削减其体力。当关羽的体力降到一半以下时，会出现发动无双RUSH的任务，发动无双RUSH可轻松完成任务并顺便消灭关羽。远距离攻击的任务，需要先按十字键的↑锁定敌方武将，再按X或Y键射箭攻击。

任务一览	
任务1	无双ラッシュを仕挂け、胜利せよ！
关羽体力50%以下时发生，发动方法为长按A键，然后按照要求输入对应的正确指令。	
任务2	关羽を击破せよ！
关卡开始后立即发生，要求击破关羽。	
任务3	敌武将をすべて击破せよ！
关羽二度出击后发生，需前往5、7、8三个据点分别击破关羽、马谡和陈式。	
任务4	远距离攻击を使用せよ！
关卡开始后立即发生，成功使用远距离攻击。	
任务5	老酒を取得せよ！
任务2达成后发生，消灭敌兵后看是否掉落酒坛，吃掉即可完成。	

邓艾の试练

关卡主旨：讲解据点的攻防。

任务开始要求玩家在2分钟之内占领据点2，方法是迅速杀敌积攒无双槽，再用无双乱舞速度清场。

任务一览	
任务1	2分以内に敌据点を制压せよ！
关卡开始后立即发生，2分钟内占领据点2。	
任务2	敌武将から本阵を守れ！
玩家进入据点1或3时发生，我军的本阵中出现王基和石苞，须赶快回去消灭他们。	
任务3	敌据点を全て制压せよ！
任务1达成后发生，要求占领据点1、2、3。	
任务4	敌本阵を制压せよ！
任务1～3达成后发生，占领敌方本阵。	
任务5	无双乱舞を使用せよ！
任务2达成后发生，使用一次无双乱舞。	

甄姬の试练

关卡主旨：讲解状态强化对战斗的正面效果。

本关中最难的当属任务4，要求在任务1达成后的2分钟内占领据点4，玩家可按以下最短路线完成：首先占领据点3和5，然后先无视据点1和2，而是从据点6或7直接进入据点4，迅速占领。

任务一览	
任务1	东西の移动据点を制压せよ！
关卡开始后立刻发生，占领据点3和5。	
任务2	韦驮天靴を取得せよ！
消灭一个敌兵后发生，继续杀敌看是否掉下加速的靴子，看到以后吃掉即可。	
任务3	无双スキルを使用せよ！
关卡开始后立刻发生，使用一次无双特技。	
任务4	2分以内に强壮据点を制压せよ！
任务1达成后发生，在2分钟以内占领据点4。	
任务5	甄姬を击破せよ！
任务4达成后发生，击破据点4内出现的甄姬。	

钟会の试练

关卡主旨：学习初级战术

要达成任务1，需要先往右边走，击破胡烈，获得第一面将棋，再占领据点7，获得第二面将棋，这样小队武将方可全部登场。前往据点4打倒吕布，之后据点3中会出现敌方的姜维、师纂，会攻击我方本阵，将他们迅速击倒。

任务一览	
任务1	チ—ムメンバ—3人揃って出击状态にせよ！
关卡开始后立刻发生，集齐小队的三名队员。	
任务2	チ—ムスキルを使用せよ！
消灭100个敌兵后发生，要求使用团队特技。	
任务3	味方武将が击破される前に、吕布を击破せよ！
操作武将进入据点4后发生，击破吕布。	
任务4	姜维と师纂を击破せよ！
操作武将进入据点5后发生，击破姜维和师纂。	
任务5	敌本阵を制压せよ！
任务2～4达成后发生，占领由姜维和钟会把守的敌方本阵。	

司马昭の试练

关卡主旨：认识切换武将的重要性。

任务3之后触发任务2和4，需要根据战况切换武将。尽量不要让AI操作的武将与敌方武将交战，建议手控杀死敌将后，再交给AI清理杂兵。一旦小队中有武将体力濒危，就赶快使用团队特技“回复の技”回复吧。

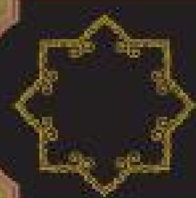
任务一览	
任务1	味方武将を死なせずに将旗を2つ取得せよ！
关卡开始后立刻发生，在保证我方武将不死的前提下，消灭据点10的胡奋，并占领据点11。	
任务2	石苞と贾充を击破せよ！
任务3达成后发生，石苞和贾充会分别从据点2和3进攻过来，将他们消灭。	
任务3	武将を3人切り替えて操作せよ！
任务1达成后发生，点击触摸屏上王元姬和邓艾的头像，分别切换操作一次。	
任务4	特殊据点をすべて制压せよ！
任务3达成后发生，占领2、3、5、8、10、11这六个据点。	
任务5	味方武将3人同时に敌本阵に侵入せよ！
任务1～4达成后发生，让小队的三名武将全部进入敌方本阵后就算成功了。	

孙尚香の试练

关卡主旨：掌握速攻技巧。

本关的核心便是一个“快”字，5个任务中有4个都与时间挂钩。最难的是任务4，要求在任务发生后的1分钟内击破由孙尚香和孙权把守的敌方本阵，由于需要击破两名武将，最好不要使用无双RUSH这种单体技，用最普通的无双乱舞对兄妹俩同时打击吧。

任务一览	
任务1	1分以内に50人击破せよ！
关卡开始后立刻发生，1分钟内消灭50人，直接进最近的据点攒击破数即可。	
任务2	1分以内に孙尚香を击破せよ！
任务1达成后发生，需要在1分钟内消灭据点2的孙尚香，使用无双RUSH能快速击破。	
任务3	2分以内に敌据点をすべて制压せよ！
任务2达成后发生，在2分钟内占领1、2、3三个据点。	
任务4	1分以内に敌本阵を制压せよ！
1分钟以内占领敌方本阵，难度较高，方法如前文所述。	
任务5	无双スキルを使用せよ！
任务1达成后发生，使用一次无双特技。	



孙策の试练



关卡主旨：高效占领多个据点

开始后先到据点1击破程普，获得将旗。切换至司马师，击破据点4的鲁肃获得将旗，达成任务1。然后切换至司马昭向下进军，使用团队特技“攻城の计”迅速占领据点。

任务一览	
任务1	チ–ムメンバ–を3人出击状态にせよ!
关卡开始后立刻发生，方法如前文所述。	
任务2	敌据点を6つ制压せよ!
占领据点1、3、4、5、6、7。	
任务3	敌武将をすべて击破せよ!
任务5达成后发生，击破孙策、诸葛亮、曹操、程普、鲁肃和韩当。	
任务4	チ–ムスキルを使用せよ!
消灭100个杂兵后发生，使用团队特技。	
任务5	味方据点を陷落させずに敌本阵を制压せよ!
任务2达成后发生，要求我方任一据点都不被敌方攻陷的情况下占领敌方本阵。	



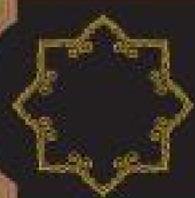
夏侯惇の试练



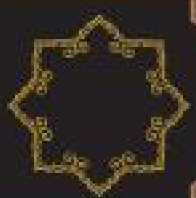
关卡主旨：最高难度的虎牢关

诱导吕布的行动是本关的过关要诀。首先前往据点8，击破高顺获得将旗，然后前往据点2将吕布引开。切换至袁绍，占领虎牢关，获得将旗，最后用我方三人的无双RUSH可较为轻松地击破吕布。

任务一览	
任务1	3分以内に虎牢关を制压せよ!
关卡开始后发生，3分钟以内占领虎牢关。	
任务2	无双ラッシュで3回胜利せよ!
任务1发生后发生，对武将使用三次无双RUSH并成功。	
任务3	敌兵を300人击破せよ!
消灭100个敌人后发生，要求消灭300个敌兵。	
任务4	吕布を击破せよ!
任务1成功后发生，击破吕布。	
任务5	敌本阵を制压せよ!
任务4发生后发生，占领敌方本阵。	



张飞の试练



关卡主旨：击破高难度敌将。

难度很高的关卡，面对关张赵三员猛将，必须随时留意我方武将的体力，随时切换操作对象。击破张飞完成任务1后，迅速占领据点获得将旗，令小队的另两名成员出现，应对进攻本阵的关羽和赵云。另外，任务5的要点是率先击破据点2的赵云和严颜。

任务一览	
任务1	张飞を击破せよ!
关卡开始后发生，击破据点2的张飞。	
任务2	关羽を击破せよ!
任务1达成并进入据点1后发生，击破进攻本阵的关羽。	
任务3	赵云を击破せよ!
任务1达成并进入据点3后发生，击破进攻本阵的赵云。	
任务4	敌武将をすべて击破せよ!
操作武将进入敌方本阵后发生，击破张飞、关羽、赵云、王平和严颜。	
任务5	味方据点を陷落させずに敌本阵を制压せよ!
完成任务1～3，且占领据点1、2、3后发生，要求我方据点在不被攻陷的前提下占领敌方本阵。	

故事模式攻略

该模式共有6个章节，每章5小关。故事模式的地图比练兵模式复杂许多，且每关除了大大小小的任务外，还固定设置有3个战功目标。达成战功目标的规定条件，可获得铜、银、金三个等级的战功，战功收集率可视为本作的成就要素之一。

第一章

黄巾の乱 184年

过关奖励

无双武将：张飞/关羽/刘备/张角
对战关卡：黄巾の乱

战功目标	
铜	战斗开始5分钟内占领5个据点
银	小队合计击破200人以上
金	全任务达成

战功目标奖励

防具：水龙套装（男性）
称号：黄巾战功章（普通难度以上）

攻略要点 击破据点8的张曼成、占领据点5可分别获得将旗，让张飞和关羽参战。任务4需要阻止程远志进入我方本阵，因此一旦任务3达成后，需要立刻切换操作关羽去迎击。完成所有任务后可达成金战功目标，最后去敌本阵击破张角即可。



任务一览			
编号	名称	发生条件	达成方法
1	民を救出するため、据点を制压せよ！	战斗开始后	占领据点9
2	张曼成を击破し、将旗を获得せよ！	任务1达成后	击破据点8的张曼成并获得将旗
3	强壮据点を制压し、さらに将旗を获得せよ！	任务2达成后	占领据点5并获得将旗
4	程远志が味方本阵侵入前に、程远志を击破せよ！	任务3达成后	在程远志入侵我方本阵前将其击破
5	敌前线の特殊据点を3つ制压せよ！	任务4结束后（成功或失败均可触发）	占领2、3、4三处据点

宛城の战い 197年

过关奖励

无双武将：曹操/夏侯惇/贾诩
对战关卡：宛城の战い

战功目标	
铜	小队合计击破400人以上
银	战斗开始5分钟以内令曹操与我方武将合流
金	曹昂未败走的前提下过关

战功目标奖励

防具：朱夏道套装（女性）
称号：宛城战功章（普通难度以上）

攻略要点 本关的难点在于保证曹昂的存活，7处的幻影兵必须先破坏5、6、8、9四处据点的灯笼台才能消灭。如果先行操作曹操，在破坏5、6两处之时，曹昂很可能战死。建议首先不要管曹操，操作原创武将破坏据点9的灯笼台，并占领据点，令夏侯惇出现。操作夏侯惇前往据点8破坏灯笼台，然后再立刻切换至曹操，前往5、6两处破坏灯笼台，并立即返回援救曹昂，此时曹昂的体力应该在一半左右，小心不要让他被胡车儿击破。待曹操和我方武将合流后，曹昂就会退回本阵，不用担心其安危了。

任务一览			
编号	名称	发生条件	达成方法
1	宛城内外に置かれている灯笼台をすべて破坏せよ！	战斗开始后	破坏5、6、8、9四处据点的灯笼台
2	门番兵を击破し、城外の味方武将と合流せよ！	任务1达成后	击破据点7的胡车儿，令据点开门后，曹操与我方武将合流
3	3分以内に贾诩を击破せよ！	任务2达成后	任务触发后的3分钟内击破据点1的贾诩

汜水关の战い 191年

过关奖励

无双武将：袁绍/孙坚/孙策
对战关卡：汜水关の战い

战功目标	
铜	战斗开始5分钟以内拥有7个据点
银	小队合计击破200人以上
金	战斗开始6分钟以内过关

战功目标奖励

防具：铁骑将套装（男性）
称号：汜水关战功章（普通难度以上）

攻略要点 任务2发生后，郭汜会从据点2向据点4进军，操作原创武将将其击破并获得将旗，令孙策参战。之后切换操作孙策，击破据点7出来的三辆荷车，前方令原创武将和孙坚直奔敌本阵，以确保达成金战功。

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	敌董卓军伏兵を击破せよ!	原创武将或孙坚进入据点4或6	击破1、4、6、8四个据点的董旻、胡车儿、李蒙和蔡阳
2	袁术の据点へ引き上げる前に、荷车をすべて破坏せよ!	任务1达成后	在三辆荷车到达据点3之前将它们全部破坏

公孙渊の乱 238年

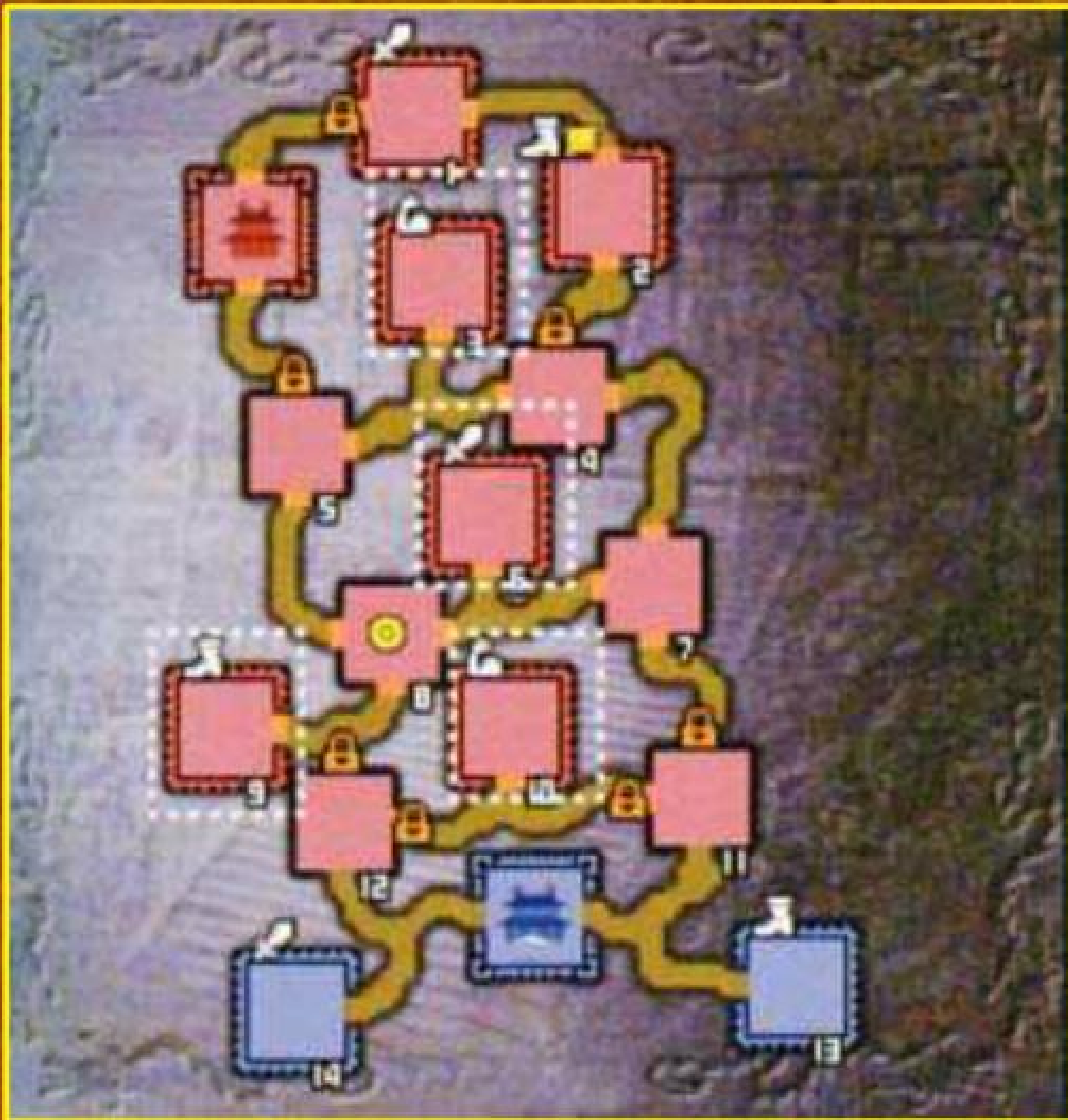
过关奖励

无双武将：司马懿/司马师/司马昭
对战关卡：公孙渊の乱

战功目标	
铜	战斗开始5分钟以内拥有7个据点
银	小队合计击破300人以上
金	小队武将未败走的前提下过关

战功目标奖励

防具：带鱼套装（女性）
称号：公孙渊战功章（普通难度以上）



攻略要点 战斗开始后先操作原创武将击破据点12的公孙修，再往上进攻据点8，击破贾范获得将旗，令司马昭加入小队。任务2要求寻找出4个奇袭据点并占领，对应地图可找到3、6、9、10四处隐藏的奇袭据点，顺着道路靠近即可看见。占领以上四个据点后，要求在1分钟之内击破据点2和5附近出现的传令兵，据点2附近的交给原创武将和司马师，据点5附近的切换至司马昭来击破。

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	王建と公孙修を击破せよ!	战斗开始后	王建和公孙修分别从据点11和12进军过来，将他们击破
2	奇袭据点をすべて见つけ出し、制压せよ!	靠近3、6、9、10中任一据点发生	发现并占领这四个据点
3	1分以内に传令兵をすべて击破せよ!	任务2达成后	任务触发后的1分钟内击破所有的三个传令兵

官渡の战い 200年

过关奖励

无双武将：曹操/曹丕/贾诩/关羽/袁绍/甄姬/刘备/张飞
对战关卡：官渡の战い

战功目标	
铜	小队合计击破300人以上
银	让甄姬背叛袁绍
金	本阵未遭到攻击的前提下过关

战功目标奖励

防具：左道套装（男性）
称号：官渡战功章（普通难度以上）



攻略要点 银战功的达成条件描述得并不明确，详细方法为：令曹丕靠近甄姬，再将甄姬击破，之后她就会背叛袁绍，成为曹丕的妻子。任务4发生后，我军的据点内会出现井阑车，该车无法破坏，不要跟它们浪费时间，直接去占领乌巢。团队特技“攻城の计”能加快占领速度，快速过关是让我方本阵免于遭到攻击的关键。

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	颜良と文丑を分断するため1分以内に东西の据点を制圧せよ！	战斗开始后	1分钟以内占领据点10和11，超时即失败
2	颜良と文丑を击破せよ！	任务1结束后	击破从据点9前来的颜良和文丑
3	刘备が关羽に接近する前に刘备を击破せよ！	任务2结束后	在刘备接近关羽前将其击破
4	乌巢を制圧せよ！	任务3结束后	占领据点3和8

第二章

虎牢关の战い 191年

过关奖励

无双武将：张飞/关羽/刘备/吕布/董卓/貂蝉
对战关卡：虎牢关の战い

攻略要点 突破虎牢关并没有想象中那么难，但要完成金战功，就必须击破包括董卓在内的所有敌方武将。任务3发生后，董卓会从敌本阵沿着据点3→据点1的路线逃跑，必须抢在他到达据点1之前先行将其占领，然后从据点1的右门出来，在通往据点3的道路上阻击董卓。最后攻打敌本阵时，需要面对吕布和貂蝉两个武将，建议先从吕布开刀，让三名武将分别对吕布使用无双RUSH可较为轻松地击倒，貂蝉实力虽强，接下来便构不成威胁了。

战功目标	
铜	小队合计击破300人以上
银	战斗开始后3分钟内突破虎牢关
金	击破敌方所有的无双武将

战功目标奖励

防具：春风芙蓉套装（女性）
称号：虎牢关战功章（普通难度以上）

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	吕布を击破し、虎牢关を制圧せよ！	战斗开始后	击破据点5的吕布
2	将旗入手し关羽と张飞を呼び出せ！	战斗开始15秒后	击破据点2的李傕、占领据点4，可分别获得召唤关羽和张飞的将旗
3	董卓が酒藏に逃げ入む前に董卓を击破せよ！	我方武将到达据点6	在董卓逃到据点1前将其击破

长坂の战い 208年

过关奖励

无双武将：曹操/夏侯惇/夏侯渊/刘备/诸葛亮/关羽/赵云/张飞
对战关卡：长坂の战い

战功目标	
铜	战斗开始5分钟以内占领5个据点
银	小队合计击破300人以上
金	战斗开始6分钟以内操作武将接近刘备

战功目标奖励

防具：导师套装（女性）
称号：长坂战功章（普通难度以上）

攻略要点 任务1达成后并占领据点9，赵云会出现并向据点5撤退，需要在其撤退前击破他。本关的难点在于6分钟内接近刘备，据点10的关羽、据点5的诸葛亮和据点1的张飞都比较难缠，建议分开操作三名角色积攒无双槽，迅速用无双RUSH消灭他们，否则很难达成金战功。



任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	关羽を击破せよ！	操作武将接近关羽	击破据点10的关羽
2	赵云が据点に归还する前に、赵云を击破せよ！	赵云出现	在赵云回到据点5之前将其击破
3	跳ね桥を停止させるため、诸葛亮を击破せよ！	任一小队武将进入据点7	由据点7看准时机从吊桥到达据点5，击破诸葛亮
4	长板桥を通过するため、张飞を击破せよ！	操作武将接近张飞	击破据点1的张飞

洞口の战い 223年

过关奖励

无双武将：孙权/陆逊/曹丕/甄姬/司马懿
对战关卡：洞口の战い

攻略要点 这关的战功目标并不难，敌方的火药壶设置在4、5、6三个据点内，分别派出小队的三名武将各个破坏，可赶在4分钟之内发动火计。任务2成功后需赶快折回我方本阵，以击破从据点10和据点8附近出现的司马懿与臧霸。

战功目标	
铜	战斗开始5分钟以内拥有7个据点
银	小队合计击破400人以上
金	战斗开始4分钟以内令火计成功



战功目标奖励

防具：光辉套装（女性）
称号：洞口战功章（普通难度以上）

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	吕范败走前に、夏侯尚と曹真を击破せよ！	战斗开始后	在吕范败走前击破夏侯尚和曹真
2	火计を起こし、敌军防卫线を突破するため、火药壶をすべて破坏せよ！	任务1结束后	击破4、5、6据点的所有火药壶，每个据点有2个
3	司马懿と臧霸を击破せよ！	任务2结束后	击破司马懿和臧霸

蜀讨伐战 244年

过关奖励

无双武将：王元姬/司马昭/姜维
对战关卡：蜀讨伐战

战功目标	
铜	战斗开始5分钟以内拥有7个据点
银	小队合计击破300人以上
金	曹爽未败走的前提下过关

战功目标奖励

防具：飞燕套装（男性）
称号：蜀讨伐战功章（普通难度以上）

攻略要点 本阵中的曹爽相对比较安全，不过在任务2发生后，只要玩家进入据点2或3，就会触发任务3，据点9出现敌将王平、张翼，据点10出现敌将刘敏、杜祺，他们会向曹爽发动攻击。为了保证金战功的获得，玩家可击破据点2的诸葛均或据点3的费祎，获得将旗，再切换操作司马昭保护曹爽。



任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	敌武将と虎战车を击破せよ!	进入据点5或6	击破敌方武将王林/柳隐，以及两辆虎战车
2	落石を阻止するため、高台の据点を制压せよ!	任务1达成	占领据点2和3
3	曹爽の败走前に敌奇袭部队を击破せよ!	进入据点2或3	在曹爽败走前击破王平、张翼、刘敏、杜祺

赤壁の战い 208年

过关奖励

无双武将：孙权/周瑜/诸葛亮/曹操/夏侯惇/夏侯渊/贾诩/曹丕
对战关卡：赤壁の战い

战功目标	
铜	小队合计击破400人以上
银	战斗开始4分钟内令火计成功
金	全任务达成

战功目标奖励

防具：飞鹰套装（女性）
称号：赤壁战功章（普通难度以上）

攻略要点 小队的三名武将一开始就是全员出击状态，先操作原创武将跟随诸葛亮到达据点12，敌人的第一批援军出现后，任务2被触发，这时切换操作周瑜，在据点7和12间的通路上应战，防止敌方进入我军本阵，否则会导致任务2失败而完不成金战功。银战功需要在4分钟之内占领7、8、13三处祈祷所据点。火计成功后，兵分两路应战据点4的夏侯惇和据点3的夏侯渊。



任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	火计を成功させるため祈祷所をすべて制压せよ!	战斗开始后	占领7、8、13三处祈祷所
2	火计が成功するまで、敌武将の味方本阵への侵入を阻止せよ!	第一波敌方援军出现后	在火计成功前，不得令敌将进入我方本阵
3	夏侯惇と夏侯渊を击破せよ!	火计成功后	击破夏侯惇和夏侯渊

第三章

定军山の战い 219年

过关奖励

无双武将：诸葛亮/赵云/夏侯渊/夏侯惇
对战关卡：定军山の战い

战功目标	
铜	小队合计击破300人以上
银	战斗开始7分钟以内占领所有据点
金	高台据点未曾被占领过的前提下过关

攻略要点 达成金战功的关键是抵挡敌将的冲击，第一批是据点10附近的曹休和程昱，第二批是据点3内出现的王双和李典，第三批是据点3～据点6之间的乐进、据点7～据点10之间的蒋干，这些敌军的出现时间有时间差，因此要把握好迎击时机，任务1完成后，立刻切换操作小队中的三名武将，将他们配置到前述的指定区域。注意非操作武将会自行向敌本阵进军，需要通过移动指示来让他们不要乱动。

战功目标奖励

防具：兽骨魔神套装（男性）
称号：定军山战功章（普通难度以上）

任务一览			
编号	名称	发生条件	达成方法
1	高台据点をすべて制圧せよ！	战斗开始后	占领高台据点6和7
2	敌军の齐射を防ぐため高台据点を最后まで死守せよ！	任务1成功后	夺取据点6和7后，在它们从未被占领过的前提下过关
3	高台据点侵入前に、敌据点を击破せよ！	敌军增援登场后	在曹休、程昱、王双、李典、乐进、蒋干进入据点6或7前将他们击破
4	夏侯惇を击破せよ！	任务3达成或操作武将进入敌本阵后	击破据点4附近的夏侯惇

下邳の战い 198年

过关奖励

无双武将：曹操/夏侯惇/夏侯渊/吕布/貂蝉
对战关卡：下邳の战い

战功目标	
铜	小队合计击破300人以上
银	战斗开始8分钟以内占领所有据点
金	操作武将从未被吕布击破

战功目标奖励

防具：藤甲套装（男性）
称号：下邳战功章（普通难度以上）

攻略要点 这一关需要利用据点内的水流装置来击破吕布，水闸据点是地图上的3和5，先占领据点3获得将旗，再顺势前往据点5击破成廉，获得另一面将旗。占领据点后，水闸装置出现，攻击它们即可在几秒后令其喷水，对吕布造成伤害。本关的吕布初始处于无敌状态，需要用水流削减其体力后，我方的普通攻击方能奏效，这时吕布的体力也不多，基本上一个无双RUSH就能解决。吕布在本关总共登场三次，第二次是在据点4，第三次是敌本阵，后面两次无需借助水流便可直接对其攻击了。

任务一览			
编号	名称	发生条件	达成方法
1	水流を利用するため、水门据点を制圧せよ！	战斗开始时	占领据点3和5
2	吕布を击破せよ！	任务1达成后	利用水流削减吕布体力，并将其击破
3	敌武将を离反させるため、1分以内に吕布と貂蝉を击破せよ！	高顺、臧霸进军开始后	任务发生后的1分钟内击破据点4中的吕布和貂蝉

樊城の战い 219年

过关奖励

无双武将：陆逊/孙权/曹操/夏侯惇/关羽/赵云/张飞
对战关卡：樊城の战い

战功目标	
铜	小队合计击破300人以上
银	击破敌方所有的无双武将
金	在蜀军打开樊城城门前救出于禁

战功目标奖励

防具：斗衣套装（女性）
称号：樊城战功章（普通难度以上）

攻略要点 战斗开始后孙权向据点8移动，玩家操作陆逊前往据点9。任务1发生后，切换操作孙权，破坏掉据点8的两个狼烟台，然后再前往据点7。任务1达成后，需要打倒据点3周围的敌将，据点3三面上锁，需要让小队武将兵分三路，从4、5、6三个据点往上，令效率最大化，尽快救出于禁。于禁救出后，据点8附近出现张飞和赵云，要赶快派武将回我方本阵救援，使用无双RUSH和团队特技“猛虎の计”击破两个强敌。

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	すべての狼烟台を、起动前に破坏せよ!	战斗开始后	在2分钟以内破坏据点7、8、9三处的狼烟台，每处两个
2	于禁の败走前に樊城周边の敌武将を击破し、于禁を救出せよ!	任务1结束后	在于禁败走前，击破据点3周围的赵累、向朗、赵范、刘贤、廖化
3	落木を停止させるため、据点を制压せよ!	接近据点3时	占领据点1和据点2
4	张飞と赵云が味方本阵に侵入する前に、张飞と赵云を击破せよ!	任务3达成后	据点8附近出现张飞和赵云，在他们进入我方本阵前将其击破

毌丘俭・文钦の乱 255年

过关奖励

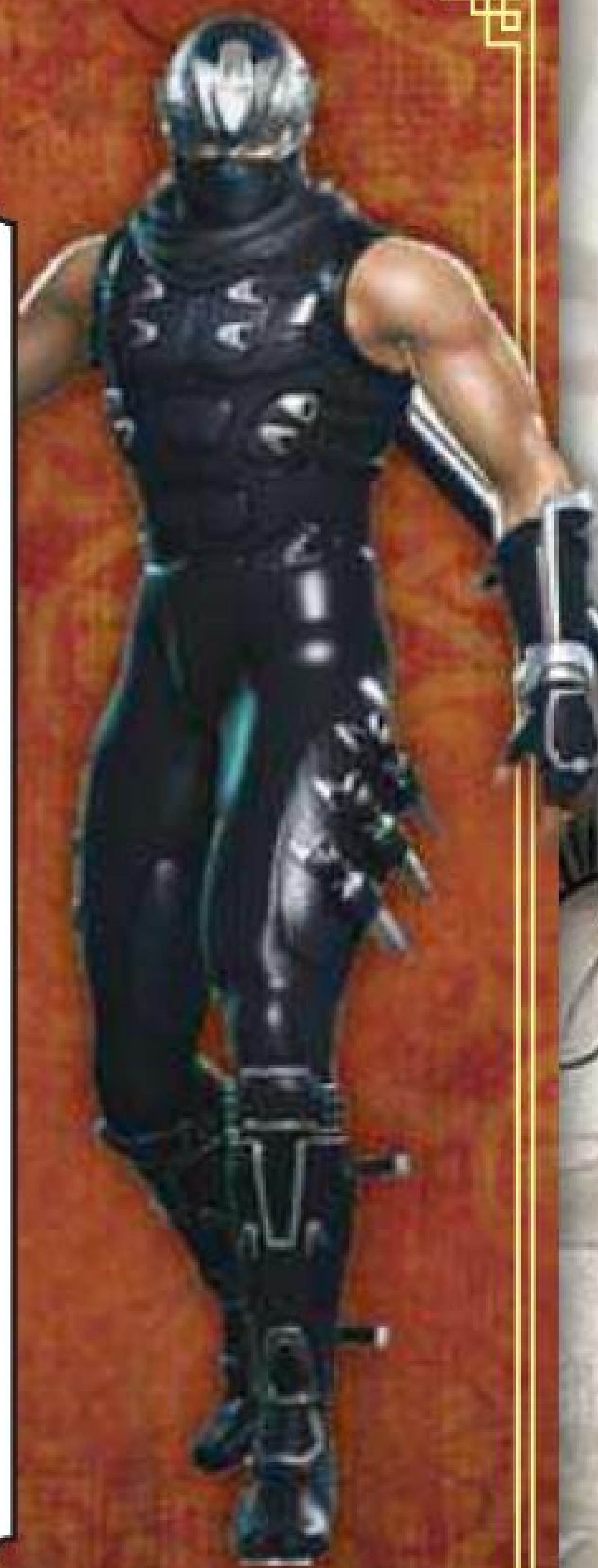
无双武将：司马懿/邓艾
对战关卡：毌丘俭・文钦の乱

战功目标	
铜	小队合计击破400人以上
银	战斗开始7分钟以内占领所有据点
金	在不被毋丘俭、文钦、文鸯击破的前提下过关

战功目标奖励

防具：豹猫套装（女性）
称号：毌丘俭文钦战功章（普通难度以上）

攻略要点 操作司马师前往据点7，与文钦、文虎交战，建议先打倒文钦，可获得将旗，让我方的邓艾参战，配合司马师一并击破文虎。由于后面的任务3开始后，敌方会有四名武将出现在据点5和据点6，建议击破文虎之后，先留下小队中的一名武将在据点5待机，方便后面打退敌援军。



任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	文钦と文虎を击破せよ!	战斗开始时	击破从据点2和6进攻的文钦与文虎
2	转石を发生させるため、1分以内に据点を制压せよ!	任务1结束后	任务发生的1分钟内占领据点3、5、7
3	敌援军を击破せよ!	任务2结束后	击破孙宪、留赞、孙峻、吕据

五丈原の战い 234年

过关奖励

无双武将：诸葛亮/姜维/司马懿/司马师/钟会/邓艾

对战关卡：五丈原の战い

战功目标	
铜	小队合计击破400人以上
银	战斗开始8分钟以内占领所有据点
金	诸葛亮未败走的前提下过关

战功目标奖励

防具：圣骑士套装（男性）

称号：五丈原战功章（普通难度以上）

攻略要点 占领据点10和9，令姜维加入小队。任务2发生后，邓艾和王朗会向我方本阵发动进攻，让姜维前往攻打据点8或11。在此期间，操作原创武将和诸葛亮回到据点10，与邓艾和王朗交战，完成任务2。之后再向任务1发起挑战即可。



任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	补给线を确保するため、据点を制圧せよ!	战斗开始后	占领据点8和据点11
2	邓艾と王朗を击破せよ!	小队武将进入据点8或据点11	击破出现在据点10附近的邓艾和王朗
3	天灯の打ち上げを阻止するため、据点をすべて制圧せよ!	任务1和2成功后	占领据点2、3、4

第四章

南中平定战 225年

过关奖励

无双武将：诸葛亮/赵云/孟获

对战关卡：南中平定战

攻略要点 孟获被击退后会反复出击，总共要交战四次。第一次据点6→据点8→我方本阵，第二次据点4→据点7→我方本阵，第三次据点6→据点7→我方本阵，按以上三种路线行进，守好本阵是关键。第三次将其打退后，他会回到敌方据点作为关底BOSS。

战功目标	
铜	小队合计击破400人以上
银	战斗开始10分钟内占领所有据点
金	全任务达成

战功目标奖励

防具：女杰套装（女性）

称号：南中战功章（普通难度以上）

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	猛兽を率いる带来洞主と木鹿大王を击破せよ!	沼泽中的毒气发生后	击破据点8和据点7出现的带来洞主和木鹿大王
2	奇袭を仕掛ける孟获を击破せよ!	任务1达成后	击破据点6出现的孟获
3	2分以内に特殊据点をすべて制圧せよ!	任务2结束后	任务发生后的2分钟内占领2、5、6、7四处据点
4	孟获を击破せよ!	任务3结束后	击破在据点4和据点7二度出现的孟获
5	猛兽舍を制圧せよ!	进入据点3	占领据点3

合肥の战い 215年

过关奖励

无双武将：曹丕/曹操/孙权
对战关卡：合肥の战い

战功目标	
铜	小队合计击破300人以上
银	战斗开始8分钟以内占领所有据点
金	全程不切换操作武将

战功目标奖励

防具：妇好套装（女性）
称号：合肥战功章（普通难度以上）

攻略要点 任务1～3都需要在没有小队武将的帮忙下独自完成，建议在进入本关前先把武将的无双特技设定为“回复”。本关的金战功要求全程不换操作武将，等曹操和曹丕出来后，操作原创武将跟随他们即可。



任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	桥を崩落させるため、据点を制压せよ！	战斗开始后	占领据点7
2	补给路を确保するため、据点を制压せよ！	任务1达成后	占领据点6和据点8
3	孙权を击破せよ！	桥崩塌后	击破孙权
4	朱治と张承を击破せよ！	进军到敌本阵前	击破出现在据点1的朱治和据点2的张承

夷陵の战い 222年

过关奖励

无双武将：孙权/陆逊/刘备/诸葛亮/赵云
对战关卡：夷陵の战い

战功目标	
铜	小队合计击破500人以上
银	战斗开始8分钟以内占领所有据点
金	全程不中石兵八阵陷阱

战功目标奖励

防具：师范套装（男性）
称号：夷陵战功章（普通难度以上）

攻略要点 本关的难点是金战功，方法是破坏石兵八阵的石像时，只能攻击跪坐的石像，一旦攻击了站立石像，就会引发陷阱。



任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	火计の准备のため、据点を制压し、朱然を据点まで护卫せよ！	战斗开始后	占领据点10后，待朱然进入据点10后完成
2	刘备を击破せよ！	任务1结束后	击破据点11的刘备
3	诸葛亮の罠を见破り、石兵八阵を突破せよ！	进入据点9	破坏四个跪坐的石像

蜀击退战 249年

过关奖励

无双武将：司马师/司马昭/邓艾/姜维
对战关卡：蜀击退战

战功目标	
铜	小队合计击破500人以上
银	战斗开始10分钟以内占领所有据点
金	每个任务发生后的1分钟内将其完成

战功目标奖励

防具：帝王套装（男性）
称号：蜀击退战功章（普通难度以上）

攻略要点 金战功是本关的难点，首先让原创武将前往据点4快速杀死诸葛均，让邓艾登场，三人一同击杀任务1剩下的王平、廖化和张嶷。随后，在据点4和据点5各配置一名武将，手动操作剩下的一名进入据点3，触发任务2，让镇守据点4的我方武将消灭张翼、刘敏，据点5的我方武将消灭张绍、柳隐。最后破坏连弩车的任务3反而比较简单。



任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	敌先锋を击破せよ!	战斗开始后	据点4的诸葛均、据点6的王平和廖化、据点5的张嶷会同时进军，将他们击破
2	敌伏兵をすべて击破せよ!	巨大落石发生后	击破据点4出现的张翼和刘敏，据点5出现的张绍和柳隐
3	连弩车をすべて破坏せよ!	任务2达成后	击破据点1、2、3出现的连弩车

成都攻略战 263年

过关奖励

无双武将：司马昭/钟会/邓艾/姜维
对战关卡：成都攻略战

战功目标	
铜	小队合计击破400人以上
银	战斗开始7分钟内占领所有据点
金	战斗开始4分钟以内突破阴平和剑阁



战功目标奖励

防具：王妃套装（女性）
称号：成都攻略战功章（普通难度以上）

攻略要点 难的依然是金战功，要4分钟以内占领两个据点，必须兵分两路，一名武将进攻阴平，另外两名武将进攻剑阁，保持基本同时攻克。推荐用原创武将进攻阴平，先尽快依次占领据点9、5、7，击破据点3的诸葛瞻。之后切换到另外的两人小队，随意操纵其中一人向据点8移动，占领后让两人分别向据点4和据点6进军，最后同时进入据点2，打倒张遵。

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	2分以内に、阴平を攻略せよ!	小队任一武将进入据点9	2分钟以内占领阴平
2	2分以内に、剑阁を攻略せよ!	小队任一武将进入据点8	2分钟以内占领剑阁
3	击破姜维和赵广	任务1和任务2达成后	击破据点1的姜维和赵广

第五章

鬼谋顶上决战？？？年

过关奖励

无双武将：诸葛亮/姜维/司马懿/司马师/司马昭/邓艾/钟会/王元姬
对战关卡：鬼谋顶上决战

战功目标	
铜	小队合计击破500人以上
银	从牢狱据点救出马谡和王平
金	诸葛亮未败走的前提下过关

攻略要点 银战功要求从据点13救出马谡和王平，该据点无法直接到达，需要借助据点10的传送装置，进入据点10的红圈即可。任务2需要派遣两名武将分别对钟会和王元姬展开引诱，先操作武将分别引起两人的注意，然后使用移动指令，把其中一名作诱饵的武将点到据点7，自己再手动操作另外一名向据点7跑路。

战功目标奖励

防具：海王套装（男性）
称号：鬼谋顶上决战功章（普通难度以上）

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	转送装置が设置されている据点を制压せよ！	战斗开始后	占领据点7、10、12
2	钟会と王元姬を罠に挂けるため、2分以内に罠を仕挂けた据点まで诱导せよ！	任务1达成后	将据点8的钟会和据点9的王元姬在2分钟以内引诱至据点7
3	电击を停止させるため司马师と司马昭を击破せよ！	任务2达成后	击破据点2的司马师和据点3的司马昭

晋攻略战？？？年

过关奖励

无双武将：曹丕/贾诩/司马懿/司马师/司马昭/钟会/王元姬/邓艾
对战关卡：晋攻略战

战功目标	
铜	小队合计击破500人以上
银	过关时小队全员处于存活状态
金	曹丕未败走的前提下过关

战功目标奖励

防具：狮子套装（男性）
称号：晋攻略战功章（普通难度以上）

攻略要点 任务2邓艾的出现位置根据条件有所变化。当我方武将先进入据点2时，邓艾在据点1出现；先进入据点3时，邓艾在据点4出现。战功目标的难度并不高，玩家可操作原创武将全程跟随曹丕，或干脆直接操作曹丕本人。



任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	司马师と司马昭を击破せよ！	战斗开始后	击破据点2的司马师和据点3的司马昭
2	敌伏兵を击破せよ！	邓艾出现在据点1或4后	邓艾出现在据点1时，击破荀恺、司马攸、司马炎和钟会；邓艾出现在据点4时，击破李辅、贾充、王元姬和胡奋
3	敌据点を制压せよ！	暗黑涡出现后	占领据点5、8、9、12

吴天下统一战？？？年

过关奖励

无双武将：孙策/周瑜/孙权/孙尚香/曹操/刘备/司马懿/夏侯惇/夏侯渊/诸葛亮/赵云/司马师/司马昭

对战关卡：吴天下统一战

攻略要点 这关中敌方有很多强将，好在战功中并无对时间有要求的，没必要兵分三路分别攻打。集中优势兵力，先挥军北上，夺取魏国本阵，再就近前往左下方攻打蜀军本阵，最后消灭右下方的晋军。金战功要求孙策和周瑜不得败走，操作时注意他们的血量，一旦看到包子就立即切换操作他们去吃掉。

战功目标	
铜	小队合计击破500人以上
银	过关时小队全员处于存活状态
金	孙策和周瑜都未曾败走的前提下过关

战功目标奖励

防具：兽骨魔神套装（女性）

称号：吴天下统一战功章（普通难度以上）

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	夏侯惇と赵云、司马昭を击破せよ！	战斗开始后	击破据点3的夏侯惇、据点6的赵云和据点5的司马昭
2	魏军本阵を制压せよ！	战斗开始1分20秒后或任务1达成或小队武将靠近魏军本阵	魏军本阵的耐久槽降到60%以下后夏侯惇出现，之后曹操出现，将其击破
3	蜀军本阵を制压せよ！	战斗开始3分40秒后或任务2达成或小队武将靠近蜀军本阵	蜀军本阵的耐久槽降到60%以下后赵云出现，之后刘备出现，将其击破
4	晋军本阵を制压せよ！	任务2达成或任务3达成或小队武将靠近晋军本阵	晋军本阵的耐久槽降到60%以下后司马昭出现，之后司马懿出现，将其击破

神算顶上决战？？？年

过关奖励

无双武将：司马懿/司马昭/司马师/诸葛亮/张飞/赵云/姜维/关羽/刘备

对战关卡：神算顶上决战

攻略要点 战功目标不难，值得注意的是任务2和任务4，都有时间限制。任务2触发后，五个传令兵分别在如下位置按顺序出现：传令兵1，据点9；传令兵2和3，据点5；传令兵4和5，据点9。任务4要求从4个分身中找到真正的诸葛亮并击破，真诸葛穿的是白衣，假诸葛穿红衣，从外观上就可直接辨认。

战功目标	
铜	小队合计击破500人以上
银	过关时小队全员处于存活状态
金	司马懿未败走的前提下过关

战功目标奖励

防具：神乐套装（女性）

称号：神算顶上决战功章（普通难度以上）

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	张飞を击破せよ！	战斗开始后	击破从据点8过来的张飞
2	2分以内に传令兵を5人すべて击破せよ！	从据点6的东侧接近张飞并达成任务3，或从据点6的西侧（包括据点6）接近张飞	在2分钟以内击破5个传令兵。
3	赵云を击破せよ！	从据点6的东侧接近张飞，或从据点6的西侧（包括据点6）接近张飞、援军全部登场后	击破据点10出现的赵云
4	2分以内に本物の诸葛亮を见つけ出し、击破せよ！	任务1～3结束后	从2、5、8、12四个据点中出现的诸葛亮中发现真人，并将其击破

军师最终决战？？？年

过关奖励

无双武将：姜维/王元姬/诸葛亮/司马懿/贾诩/周瑜/曹丕/陆逊/司马师/司马昭
对战关卡：军师最终决战

战功目标	
铜	小队合计击破600人以上
银	小队武将未曾败走的前提下接近诸葛亮
金	占领全部据点并过关

攻略要点 破坏据点2和据点6的电击柱后，司马师和司马昭会出现，注意将其击破。另外司马懿会从据点12、周瑜会从据点5向我方本阵进军，可事先安排一名小队武将留守。占领初始的敌军本阵后，地图上被雾笼罩的真・本阵出现，前往击破诸葛亮，将真・本阵占领后即可过关。

战功目标奖励

防具：忍套装（男性）
称号：军师最终决战功章（普通难度以上）

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	铁栅を止めるため贾诩を击破せよ！	战斗开始后	击破据点13的贾诩
2	火柱を止めるため周瑜を击破せよ！	任务1发生后	击破据点1的周瑜
3	落雷を止め、司马懿を击破せよ！	任务1和任务2达成后	破坏据点2、6、10中的电击柱，并击破司马懿
4	次代を继ぐものとして、诸葛亮を乘り越えよ！	占领敌军本阵后	击破再次出现在真・敌军本阵的诸葛亮

第六章

里・黄巾の乱 184年

过关奖励

无双武将：张角/曹操/夏侯惇/夏侯渊/孙坚/孙策/刘备/张飞/关羽
对战关卡：里・黄巾の乱

战功目标	
铜	小队合计击破500人以上
银	战斗开始6分钟以内占领何进军本阵
金	全任务达成

攻略要点 最难达成的是任务1，实际上要在2分钟内占领6个据点，如果该任务完不成，金战功自然也无法获得。首先操作武将夺取据点2和据点3的将旗，令张角和张梁参战，之后立即对张角、张梁下达移动指示，让他们前往1、5、6、8四个据点中的两个，没有守将，攻陷并不难。保证我方小队的三名武将全程处于战斗状态，是任务1的关键。

战功目标奖励

防具：战乙女套装（女性）
称号：里・黄巾战功章（普通难度以上）

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	敌军侵攻に备えるため、2分以内にチームメンバーを揃え、特殊据点を4つ制压せよ！	战斗开始后	2分钟内完成以下条件：击破据点2的张邈和据点3的郭汜，获得将旗后集齐同伴，并占领1、2、6、8四个据点
2	妖术を成功させるため、张梁を操作して30秒以内に目的の据点へ向かえ！	皇甫嵩进军开始后	30秒以内让张梁移动到据点6
3	张宝の妖术を成功させるため、张宝败走前に敌伏兵を击破せよ！	战斗开始6分钟或占领敌方本阵一个以上时	保护据点8的张宝，击退孔融和于禁
4	味方本阵へ进军する曹操、孙坚、刘备を击破せよ！	占领敌方本阵两个以上，且曹操、孙坚、刘备从战场上消失10秒后	曹操、孙坚和刘备出现在据点5，将他们击破

里・南中平定战 225年

过关奖励

无双武将：孟获/诸葛亮/赵云
对战关卡：里・南中平定战

战功目标	
铜	小队合计击破500人以上
银	战斗开始7分钟以内发现诸葛亮
金	全任务达成

战功目标奖励

防具：齐天套装（男性）
称号：里・南中战功章（普通难度以上）

攻略要点 任务2完成后，小队武将的配置为：原创武将在据点7，孟获在据点9，木鹿大王在我方本阵，之后据点2、5、6、9会出现四台虎战车，任意破坏其中的两台后，我方本阵中也会出现一台。因此建议在任务2完成后，仅操作原创武将前往据点5，孟获和木鹿大王均在原地待机。击破据点5和据点9的虎战车后切换操作木鹿大王，破坏本阵中的虎战车，最后再向据点2和6移动。

进入敌方本阵后，据点2、6、7会出现假的诸葛亮，不用理会他们，直接强压敌本阵的耐久槽，打爆以后真的诸葛亮会直接出现，将其击破即可获胜。

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	连弩车が味方本阵に侵入する前に连弩车をすべて破坏せよ!	战斗开始后	据点4和5出现的四台连弩车，赶在它们进入我方本阵前将其破坏
2	寝返った武将を呼び戻すため、2分以内に据点をすべて夺还せよ!	任务1结束后	2分钟以内占领据点6、7、9
3	据点に出现した虎战车を2分以内にすべて破坏せよ!	任务2结束后	2分钟以内破坏据点2、5、6、9和我方本阵中出现的所有虎战车
4	诸葛亮を见つけ出し、击破せよ!	任务3结束后	击破据点3的诸葛亮

里・官渡の战い 200年

过关奖励

无双武将：袁绍/刘备/甄姬/曹操/夏侯惇/夏侯渊/曹丕/贾诩/关羽
对战关卡：里・官渡の战い

攻略要点 许攸离反后追加特殊败北条件“乌巢陷落”，需要派遣两名武将分别驻守据点5和据点7，保护乌巢。任务2需要稍加注意，让原创武将先击破董昭获得将旗，刘备在据点4出现，然后立刻切换操作刘备，按照据点4→5→10的顺序迅速接近关羽。

战功目标	
铜	小队合计击破400人以上
银	袁绍未曾败退的前提下，让袁绍击破曹操
金	战斗开始6分钟以内操作武将进入敌本阵

战功目标奖励

防具：舞姬套装（女性）
称号：里・官渡战功章（普通难度以上）

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	井阑车をすべて破坏される前に、夏侯惇と夏侯渊を击破せよ!	夏侯惇、夏侯渊出现后	在两台井阑车完全被破坏前击破夏侯惇和夏侯渊，只破坏一台的话并不影响
2	关羽が颜良と接近する前に、刘备で关羽と合流せよ!	许攸离反后	操作刘备，抢在颜良之前接近关羽
3	甄姬が撤退する前に，曹丕を击破せよ!	任务2结束后	在甄姬被曹丕击破前，打倒曹丕

里・下邳の战い 198年

过关奖励

无双武将：吕布/貂蝉/曹操/夏侯惇/夏侯渊/刘备/关羽
对战关卡：里・下邳の战い

战功目标	
铜	小队合计击破500人以上
银	吕布未曾败退的前提下过关
金	战斗开始7分钟以内占领一个敌本阵

战功目标奖励

防具：西方套装（男性）
称号：里・下邳战功章（普通难度以上）

攻略要点 任务2发生后，刘备和关羽出现在据点4，张飞出现在据点8，派遣小队中的两名武将前往据点4，另外自己操作第三名武将去据点8，迅速击破张飞。然后切换至据点4的武将，击破刘备和关羽。注意一旦刘关张三兄弟被击破，就会立即触发任务3，因此建议让开始击破张飞的武将迅速会我方本阵待机，任务3发生后立即北上占领据点1和3。



任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	水流を停止するため、夏侯惇と夏侯渊を击破し、据点を制圧せよ!	战斗开始后	占领据点2、6、7
2	据点が制圧される前に、刘备と关羽、张飞を击破せよ!	任务1结束后	在据点2、6、7不被敌军攻陷的前提下，击破刘备、关羽和张飞
3	袁术军を到着させるため、1分以内に据点を制压せよ!	任务2结束后	任务发生后的1分钟内占领据点1和3

里・虎牢关の战い 191年

过关奖励

无双武将：董卓/吕布/貂蝉/袁绍/曹操/夏侯惇/夏侯渊/孙坚/刘备/关羽/张飞
对战关卡：里・虎牢关の战い

攻略要点 任务2发生后，据点1和6强制被敌方占领，这时如果我方小队的三名武将都进入了虎牢关，就必须在占领了5、6两个据点后才能营救貂蝉，导致时间来不及。因此在进入虎牢关前，建议先在据点1安插一名武将，待任务2触发后直接切换操作，能简单地完成任务。

战功目标	
铜	小队合计击破500人以上
银	所有我方武将都未曾败退的前提下过关
金	战斗开始7分钟以内占领一个敌本阵

战功目标奖励

防具：邪马台套装（女性）
称号：里・虎牢关战功章（普通难度以上）

任务一览

编号	名称	发生条件	达成方法
1	3分以内に、虎牢关を夺还せよ!	战斗开始后	3分钟以内占领据点5处虎牢关
2	貂蝉を救出するため、敌伏兵を击破せよ!	貂蝉进入据点1	在貂蝉被击破前，击破敌方的张邈和程普
3	孙坚と夏侯惇、夏侯渊を击破せよ!	虎牢关西门开门	击破孙坚、夏侯惇和夏侯渊

VS模式攻略

洛阳争夺战

（1V1或2V2适用）

要点：以最短路线前往敌本阵

首先前往据点2或6夺得将旗，增加己方战力，之后在本阵留守一人，另一人前往占领据点4，再次增加一名同伴。据点4极有可能遭遇敌方武将，将其击破后再以最短路线袭击敌本阵即可。

徐州争夺战

（1V1或2V2适用）

要点：抢于敌先占领支援据点

占领中间的支援据点后，吕布会作为己方同伴登场。本关地图狭窄，敌我双方的武将必定会在中间相遇，先行击破据点守将获得将旗，可提高吕布作为同伴的几率。

街亭争夺战

（1V1或2V2适用）

要点：对敌将各个击破

敌我双方的本阵由两条毫无交叉的路线连接，路途较长，所以相比直取本阵，还是踏踏实实地击破中途遇到的敌将，并对己方本阵做好防御工作。

宛城の战い

（1V1或2V2适用）

要点：同时获得据点效果和将旗

战斗开始后直接占领中央的幻影据点，这样在获得幻影据点支援效果的同时还能增加己方武将人数，并直接袭击敌本阵。

黄巾の乱

（1V1或2V2适用）

要点：迅速占领招雷据点

占领招雷据点6是本关的关键，占领后能够在敌方的据点内随机发动落雷，且该据点本来就在攻打敌本阵的必经之路上。

汜水关の战い

（1V1或2V2适用）

要点：占领敌方兵粮库

敌方的兵粮库会定期恢复武将体力，放置不管的话会非常麻烦，建议先占领据点2或8，召唤出小队武将，再令他们前往兵粮库。自己则操作武将占领攻击据点，并一路攻打敌方本阵。

公孙渊の乱

（1V1或2V2适用）

要点：占领奇袭据点

据点4和8之间有被大雾遮蔽的奇袭据点6，迅速占领之，增加我方成员。

官渡の战い

（1V1或2V2适用）

要点：掌握破坏宝箱的时机

首先夺取据点2或9的将旗，增加我方成员。随后占领地图中央的三个宝物库，由于宝箱被打破后，掉出来的宝物一定时间内不吃就会消失，所以要忍住自己冲动的手，等体力降低或陷入不利局面时再利用好宝箱来恢复战斗力。

长坂の战い

（1V1或2V2适用）

要点：配合吊桥的收放来行军

场地虽小，中部偏下的道路均由周期性收放的吊桥相连，一旦错过时机，就必须等待一段时间才能通过，所以在行军时需小心谨慎，不要遇到前方武将孤立无援，援军被吊桥卡住的情况。

洞口の战い

（1V1或2V2适用）

要点：用火计骚扰敌方据点

首先占领中央的火计据点，之后火计对敌据点的骚扰效果会非常明显，建议留下一名武将在此镇守。

虎牢关の战い

（1V1或2V2适用）

要点：抢先占领虎牢关

抢先占领虎牢关后，可让吕布成为我方同伴，虽然无法操作，但是即便AI战斗力也非常强，攻打敌本阵能轻松不少。

蜀讨伐战

（1V1或2V2适用）

要点：用落石骚扰敌据点

击破据点4和据点9的守将能获得将旗，之后的关键是占领落石据点5，再进军敌本阵。

赤壁の战い

（1V1或2V2适用）

要点：以龙卷风削减敌本阵的耐久槽

龙卷据点4是本战的关键，可先到据点6获得将旗，再一并占领据点4，之后派遣一人留守。

下邳の战い

（1V1或2V2适用）

要点：本阵前方的水流据点

双方本阵的前面各有一个水流据点，会以极短的时间间隔喷水，对其中的武将造成伤害。在这种环境下拼杀，体力上限和体力回复非常重要，因此可尽快占领地图上的强壮据点和兵粮库，提升武将的存活能力。

樊城の战い

（1V1或2V2适用）

要点：占领增兵据点

地图中间的增兵据点6对我方所有据点均有效果，加上本关地图大，据点多，占领以后可以巩固大片疆土，收益极高。之后进军敌本阵时可先经过攻击据点，占领以削减敌方攻击力。

定军山の战い

（1V1或2V2适用）

要点：留心本阵位置

如果出现在上方本阵，可直接南下占领射击据点；如果出现在下方本阵，则先击破据点2的武将获得将旗，然后再向敌本阵进军。

毌丘俭·文钦の乱

（1V1或2V2适用）

要点：用落石防卫我方本阵

两侧的本阵前道路上都会发生落石，不但能阻碍敌方入侵，同时也能让入侵的敌人难以返回，不过只要行军慎重，还是可以回避开的。

五丈原の战い

（1V1或2V2适用）

要点：迅速积攒战力

本关的要点在于迅速令我方武将登场。出现在上方本阵时，先迅速占领左侧的支援据点1，令吕布加入。出现在下方时，则击破据点6的武将并占领据点5，令小队武将全部登场。

合肥の战い

（1V1或2V2适用）

要点：占领移动据点

本关的道路皆是令武将移动速度下降的沼泽，为了不影响进军，建议玩家不管从上下哪方本阵出现，都走左侧路线，可占领移动据点1或7，提高行军速度。另外左侧中间的据点5在被占领后会出现一面将旗，注意获得。

夷陵の战い

（1V1或2V2适用）

要点：占领石像据点

中央的石像据点一旦被占领，敌我双方的本阵中都会出现若干石像兵器。每个石像只要三次攻击便可摧毁，不过一旦击破了所有石像，便会再次全部复活，所以原则上在敌据点时尽量削减在场兵器的数量，而己方据点则增加石像兵器的数量。当自己的石像兵器较少时，甚至可以帮助敌人快速清场，令石像集体复活。

南中平定战

（1V1或2V2适用）

要点：让老虎守卫本阵

首先根据初始位置，前往据点1或8增加己方武将，然后优先占领左侧的猛兽舍，这样不仅能获得将旗，我方本阵中还会出现老虎增援，增加防御力。



蜀击退战

（1V1或2V2适用）

要点：小心回避龙卷风

据点之间的道路会刮起龙卷风，注意回避。前往据点2或7夺取将旗，然后派遣一名武将前往右侧本阵前的酒藏据点，获得无双槽回复的支援效果。

成都攻略战

（1V1或2V2适用）

要点：雷旋锤

占领据点3可令双方本阵中出现雷旋锤，限制对手的动作，该雷旋锤不会干扰占领了据点3的一方，因此有百利而无一害。

晋攻略战

（1V1或2V2适用）

要点：占领妖涡据点

占领右侧的妖涡据点8后，敌方据点中会随机出现暗黑涡，能够将靠近的敌人弹飞。当暗黑涡数量很多时，几乎能让敌人无法自由行动，因此保证对妖涡据点的控制权，是本战的关键。

吴天下统一战

（1V1或2V2适用）

要点：封锁敌方行动

在上方出现时，可优先前往据点1获得将旗，而从下方出现时则可以直接北上占领封印据点4并获得将旗。封印据点能够令敌方无法使用无双乱舞、无双特技和无双RUSH，非常有利。

鬼谋顶上决战

（1V1或2V2适用）

要点：死守冰结据点

占领下方中部的冰结据点10，能令敌方据点随机出现冰喷泉，冻结敌方武将。要占领据点10必须经过据点6，因此可派一名武将在此待机，不论是防守据点还是增援前线，都相对灵活。

神算顶上决战

（1V1或2V2适用）

要点：活用火药壶

本关的要点是右侧的火药库据点8，一旦占领后，据点2、3、10、11就会出现火药壶，引诱敌人走到附近，并攻击火药壶令其爆炸。注意不要误伤了自己。

军师最终决战

（1V1或2V2适用）

要点：利用各种特殊据点

占领据点3、6、9后都能激发对敌方据点的干扰，至少要抢占其中两处，保证客观环境上的相对优势。本关地图相对广阔，5和7两个移动据点最好也能占领，方便进军或退守。

里・黄巾の乱

（1V1或2V2适用）

要点：占领突风据点

占领突风据点6，能引发狂风，让我军前往敌本阵的速度加快，且与此同时，敌军向我方行军的速度减慢，一举两得。

里·南中平定战

（1V1或2V2适用）

要点：抑制毒沼的作用

双方本阵的周围道路上有毒沼地形，注意不要踩进去。注意占领据点8，召唤猛虎防守我军本阵。

里·官渡の战い

（1V1或2V2适用）

要点：宝物库的支援道具

这关的特殊据点比较“温和”，只有宝物库和兵粮库两种，尽可能抢在敌先，攻占据点6，利用其中陈列的支援道具配合作战。

里·下邳の战い

（1V1或2V2适用）

要点：占领水门据点

作为主战场的中部地带几乎全部是水门据点，占领后，该据点的水流会对敌人造成可观伤害。此外，中央的移动据点5也要尽可能地抢占，这样可提升己方移动速度，方便在险恶的水流中穿行。

里·虎牢关の战い

（1V1或2V2适用）

要点：抢夺虎牢关

地形非常直白，两军的据点之间就是虎牢关，战斗开始后不管三七二十一先往中央的虎牢关进军，占领后获得吕布支援，之后再直接攻击敌方本阵即可，周边的据点基本可以无视。

西凉三巴战

（三人混战）

要点：占领攻击据点，确立优势

与前面明确的两阵对垒不同，本次是三人混战的入门关卡。不管初期出现在哪个位置，都抢先夺取离本阵最近的一面将旗，之后则是围绕攻击据点3展开争夺，提升攻击力的同时还能获得另一面将旗。

夏口三巴战

（三人混战）

要点：增加己方武将数

除开本阵外的6个据点都可获得将旗，战斗开始后先各自占领据点1、4、5，获得将旗与各据点对应的支援效果。之后再夺取据点2或据点3的将旗，令己方小队满员出征。地图较小，注意己方本阵至少留一名武将防守。

濮阳三巴战

（三人混战）

要点：配合初始本阵位置行动

战斗开始后，出现在左方本阵则进军抢占封印据点5；出现在右方本阵则抢占增兵据点6。出现在下方本阵则制衡一下两个敌人的兵力分布，从防守薄弱的路线展开进攻。

雒城三巴战

（三人混战）

要点：把握优先占领的据点。

左上本阵的位置相对较优，可以

不加犹豫地占领落雷据点3，确立初期优势。如果占领据点3后再进一步获得据点1或2的将旗，则能奠定巨大优势，所以反过来，出现在另外两个本阵的势力需尽快抢占据点1和2，限制左上本阵。

阳平关大乱战

（四人混战）

要点：确立初期人数优势

四人混战的入门地图。战斗开始后，上方两个本阵的势力会在据点1，下方两个本阵的势力会在据点7分别展开对将旗的争夺，成功后可制霸一方。之后经由地图中央的攻击据点，进一步占领支援据点4。这时必然会与其他势力遭遇，如果久攻不下，不妨转换目标，前往据点2或6获得将旗，或干脆直接进攻敌方本阵。

徐州大乱战

（四人混战）

要点：龙卷风对本阵耐久槽的消磨

首先前往离自己最近的将旗获得据点，增加己方同伴，之后则要对地图中央的龙卷据点5展开强攻，一旦成功，不仅可以让敌方本阵中出现龙卷风，更能获得另一面将旗，回报巨大。万一龙卷据点被敌方优先占领了，则要注意回防，防止本阵被敌方击破。

洛阳大乱战

（四人混战）

要点：据点的激烈攻防

每个本阵间仅由一个据点隔开，

中央的招雷据点收益大，但由于地图很小，与其他势力撞上会陷入血拼，也可见机行事，先占领本阵最近的另一个将旗据点。占领落雷据点后，会在敌方据点中随机降下落雷，不过由于初期敌势力较多，落雷对据点的打击效果并不好，后期等敌方拥有的据点少了以后，落雷能够相对集中，发挥不错的效果。

濮阳大乱战

（四人混战）

要点：占领火柱据点和射击据点

四个本阵都位于地图中部，只要守好前方据点，就不用担心两头遇袭。相比之下，上方两个本阵的势力能够更快地拥有两面将旗，火柱据点1和射击据点10均有不错的支援效果，一旦占领就要派遣一名武将死守，确保地形效果优势。

雒城大乱战

（四人混战）

要点：优先占领封印据点

地图中有招雷据点、宝物库、兵粮库和封印据点各一个，其中能够限制对方武将能力的封印据点最具实用性，如果能在早期占领，能确立很大优势。然而本关的地形完全是一个外围环，中央没有任何岔路，会不可避免地与敌人遭遇，往往一个据点失守便导致己方势力完全崩盘。

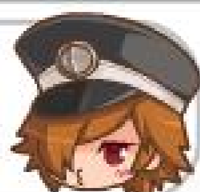
玩后感



刚开始为每个势力竟然只有6名武将，或许会直觉性地觉得无法尽兴。不过游戏的精髓还是在VS模式，激烈的本阵争夺，不执着于一地得失、一将生死，而要从大局上横观整局，特别是4人的无分派大混战，对平衡局势的判断力、对地图的理解力都会造成玩家间势力的消长——正可谓与人斗，其乐无穷。

下崽工房



随着掌机平台的更换和DLC的普及化，本栏目也因此应运而生。这是个以下载类内容为主，收纳各掌机平台相关下载消息的一个专栏。栏目构成以已发售游戏的DLC内容介绍和解谜为主体，DLC资料为辅助，务求带给玩家丰富的下载相关内容。

3DS 真・三国无双 VS

◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2012年4月26日◆1～4人

本作采用无意识通信的方式接收官方公布的DLC，从游戏发售当天（4月26日）开始便定期提供下载。玩家需要先进入游戏，在主菜单的“**オプション**”中将“通信设定”的“**デ-タ・おしらせ**”设置为开放状态，然后静等接收，机身右上方的蓝灯亮起便代表成功了。

地图1 雾中三巴战



VS模式下“**バトルロイヤル**”规则的3人专用对战地图，想看到此地图，必须按Y键关闭一个CPU，或只能3人联机。该地图以“奇袭据点”为特征，奇袭据点内部烟雾缭绕，只有占领了该据点的一方势力才能拨云见日，看清环境。此外，进入奇袭据点后还能自动触发一小段时间的无双技能“隐密”，从暗地中向对手发动奇袭，速度搞定三国之争。

地图2 猛将炎上战



VS模式下1对1、2对2的专用对战地图，该地图包含“支援据点”和“火柱据点”，占领支援据点后，可将吕布收为己方同伴；而占领火柱据点，则可以令敌方据点陷入火海。尽快争取吕布的加盟，是该地图作战的胜利关键。

地图3 龙卷大乱战



VS模式下“**バトルロイヤル**”规则的4人专用对战地图，连接据点的道路上龙卷风呼啸，且还设置了一种“妖涡据点”。占领该种据点后，地图上会出现暗黑漩涡，对敌人造成妨碍，令四人大混战更加火热。

地图4 长坂厄灾战



VS模式下1对1、2对2的专用对战地图，特点是有让本阵发生龙卷风的“龙卷据点”以及让敌阵降下落石的“落石据点”。从地图中的吊桥跳下快速压制据点是不错的战术。

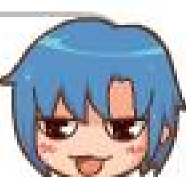
新角色 直江兼续

“《战国无双》系列”参战的角色，上杉家的武将，才华横溢且俊美。最初由上杉谦信的姐姐发现其才华，将其推荐到上杉家。不但才多智广，而且有着重情重义的热血性格，和敌我双方众多武将都有着很深的羁绊。



NDS

口袋妖怪+信长之野望



◆Pokemon◆SLG◆2012年3月17日◆1～2人

《口袋妖怪+信长之野望》已经出了有一段时间了，而官方提供的下载也都在陆续开放，这里总结一下——注意，虽然有的下载期限已过，但我们仍然可以通过金手指打开。

1.元亲和元就的加入

下载起始时间：2012年3月17日



随同游戏发售时的下载，下载时机是在两人被主角打败之后，下载后过一个月他们就会加入到主角阵营中，对初期势力单薄的主角非常有用，更可以在一周目就对两人进行诸如最高连携精灵捕捉等培养。

2.前田庆次的篇章

下载有效时间：2012年3月24日～4月13日



前田庆次的武将个人篇章，篇章的目标是收服100只精灵。初始位置在夜叉国，属下为柳生十兵卫（ジュウベエ）和上泉信纲（ノブツナ）。前田庆次最高连携精灵是盾甲龙，需要攻下上方的奇岩国才能收服到。柳生十兵卫的艾雷特的进化前形态拉露丝在幻梦国，上泉信纲的铁哑蟹可通过密码（カマ8メカセヂキ、28セメマレロヒ或28セメマエロチ中的一个）调出来。

3.莱希拉姆出现

下载起始时间：2012年3月31日

下载后，在秀吉的个人篇章中便会出现《黑・白》中的白色火龙莱希拉姆。莱希拉姆不仅强大，而且涉及到秀吉的第二段进化。等到秀吉通过和豪火猴或猛火猴的连携进化到第二形态后，通过和莱希拉姆的连携，便可以进化为第三个天下人形态。

4.阿国的篇章

下载有效时间：2012年4月14日～5月11日

下载后阿国的个人篇章开启，目标是统一乱世大陆的17国，不过初始位置随机，因此攻略上也要因地制宜相时而动。阿国的最高连携精灵是火毛虫系，三个部下斋藤义龙（ヨシタツ）、稻叶一铁（イッテツ）和小见之方（オミ）的最高连携精灵分别是耿鬼系、夜骷鬼系和大针蜂。



5.森兰丸，乱世美女大决战！

下载有效时间：2012年5月12日～6月8日

下载后开启森兰丸的个人篇章，在大陆的中部八国和一众女性无双武将们展开第一美女大战……作为美女大决战中惟一的男性，森兰丸初始精灵迷你龙的龙之息在初期非常霸气，如果在之前篇章中能给森兰丸收服到利欧鲁并进化成卢卡里奥就更好了。初期惟一的部下是生驹吉乃（キツノ），最高连携精灵迷你龙在本篇章内完全无法遇到，最好在其他篇章中给事先搭配好。



附：全武将篇章开启金手指

由于武将篇章的下载任务有时间限制，各位读者朋友看到这里时很多已经过期了……所以在最后我们提供一组金手指，使用后二周目全部武将的个人篇章就全部开启了。不过还是建议等把其他篇章逐个打出来后再用，直接用金手指很屠杀游戏乐趣的……

全武将篇章开启（二周目用）
520F858C E1A01004
520F958C E3A03000
E20043C0 00000038
E92D4007 EB012512
EB01252E E2800E13
E2801026 E5D02000
E3520000 03A02005
05C02000 E2800001
E1510000 1AFFFFF8
E3A03000 E8BD8007
020F958C EBFC2B8B
D2000000 00000000

文 苍穹　美编 咕噜

本次研究为读者奉上《觉醒》通过无意识通信提供的免费地图以及付费DLC地图的相关攻略，玩家们也可以根据各DLC的奖励考虑是否需要购入，其并不影响游戏本身的体验。



3DS	火焰之纹章 觉醒			
	ファイアーエムブレム 觉醒			
	Nintendo	S・RPG	日版	2012年4月19日
	1～2人	4800日元	对应邂逅通信/无意识通信	
	相关攻略研究：Vol.181 P81			

Research Center 研究中心

追加关卡攻略

外传18 死せる愚者

胜利条件：敌将击破
进入条件：5月2日无意识通信地图

本关的地图可分为东、西两个区域，敌方尽皆是手持蓝色炼成武器的上级职业，不过相信大多数玩家都已突入最终章甚至是二周目进度了，以主力部队迎战的话难度不算高。开战后不用急于进兵，原地组队等敌方的狂战士、刺客、飞龙统帅等部队主动攻下来即可。不过这里没有什么地形掩护，感觉战线吃紧可以适当退到西南的山脚下展开防御阵型。访问北侧的村庄可以获得“天使の衣”，接下来的战斗颇似《纹谜》下半部的第一关，派强力角色站在两山之间的城砦上便可以一当百，但不要携带间接攻击的武器。持有闪电魔法剑的冈雷鲁会主动攻下来，注意不要误杀他，不放心的话可以卸掉挡路角色的武器，空手站在城砦处，由后排角色负责击倒敌人。清掉其他杂兵后再派库洛姆与其对话，由于需要连续3次才能将其说得，建议让强力角色空手把他卡在山边再慢慢对话。最后例行公事干掉两批飞龙统帅和城门的BOSS，过关时暗愚王就会加入了。按照这种情况推断，自创角色支援列表中剩余的5名隐藏角色也应该会陆续以免费配送的形式放出，各位玩家今后可以关注“下崽工房”栏目。

异传 英灵の魔符1

胜利条件：敌全灭
进入条件：4月19日DLC地图（售价300日元）

《觉醒》的首个DLC关卡在181辑的“下崽工房”中介绍过，地图取自1990年发售的《暗黑龙与光之剑》第1章，BGM也让人十分怀念。由于战斗的难度很低，就不再阐述打法了。在高难度下，本DLC中敌人的强度相比平时的遭遇战为弱，因此也更适合用来锻炼新人和刷取物资。战后

马尔斯（マルス）加入时的对话选项是没有影响的，后文中的DLC角色也同样如此。顺带一提，库洛姆和露姬娜的专属武器“ファルシオン”，马尔斯也是可以使用的哦！

异传 英灵の魔符2

胜利条件：敌全灭
进入条件：4月26日DLC地图（售价250日元）



本DLC关卡略显偷懒，地图与“魔符1”完全一致，而且购买前提条件是“已购入英灵の魔符1”。战斗时段改在了黄昏，BGM则对应2002年发售的《封印之剑》。本关敌人平均等级为11，皆位于地图中部。玩家可以让高移动力的角色组队后直接冲入其中，在反击回合时将其一举消灭，这样不会被NPC抢去经验值，最快只要1个回合就能结束战斗，练级的效率比“魔符1”要高出不少。过关后《封印》的主人公罗伊（ロイ）加入。



异传 王对王 纹章编

胜利条件：敌全灭
进入条件：4月26日DLC地图（售价350日元）

本关的地图取自1996年发售的《圣战系谱》序章的左半部分，而BGM则源于1999年发售的《托拉基亚776》。开战后西侧和东南都会出现敌援兵，西南角则会出现NPC部队。地图中央的敌军会被北侧的NPC吸引过去，我方不妨先向东南进军，需要留神应对的是拥有“复仇”特技的阿雷斯（アレス）、尤利乌斯（ユリウス）以及会“流星”的塞利斯（セリス）。NPC由于数量和实力上的劣势，很快就会全军覆灭，不过只要能够吸引火力到我方消灭东南的“系谱子代队”就足够了。向中央进军时可以优先用飞行角色突袭掉拖在后方、惟一能够补血的南娜（ナンナ），这样就能轻松击倒其他的残血单位了。地图西侧的“系谱亲代队”实力稍强，不过利用好桥头的狭窄地形就不难取胜，过关后《776》的主角利夫（リ－フ）加入。





异传 英灵の魔符3

胜利条件：敌全灭
进入条件：5月2日DLC地图（售价300日元）

“魔符3”的地图依旧没变，只不过时段变成了夜晚，BGM来自2007年发售的《晓之女神》。由于本关购买的前提条件是“已购入英灵の魔符2”，这种捆绑销售的手段多少令人有些不满。言归正传，敌人分布在东、西两侧，我方则处在夹击之中。就等级比较东侧会稍低一些，实力一般的情况下可以先向东北移动，占据森林的有利地形开战。若能在3～4回合以内消灭东侧的敌人，就有足够的时间掉转阵型，凭借城砦和村落间的狭窄路口迎击西侧攻过来的敌军，城门处的艾克（アイク）是不会移动的。过关后除了能收得《晓女》的女主角米卡娅（ミ





カヤ）外，还可以获得“全能力+2の书”，使用后能让角色习得DLC专属特技“全能力+2”。该技能书可以反复刷取，本系列DLC的最大价值也在于此。

异传 金と银

胜利条件：敌全灭
进入条件：5月2日DLC地图（售价300日元）



本关敌人的配置并不固定，尸兵身上持有1000～7000G不等的资金，金额与其实力成正比。敌人并不会主动攻击，只会飞一般地向南移动，到达地图最南端后就会撤离，由于它们全部带有“すり抜け”的特技，因此堵路战术并不适用。此战推荐派出移动力高的部队（拥有“疾风迅雷”技能的就更好），不组队以追求每回合的最大攻击次数。开战后可以根据敌我的能力自由选择攻击目标，实力不足时可以专挑带1000、3000G的尸兵下手，濒死角色也不用担心会被敌人补刀。在没有了斗技场的《觉醒》中，赚钱极其困难，一般都是让高幸运的角色，带着“武器节约”和“强夺”特技或是以“リ－フの剑”的特效杀敌，争取刷出“金块（小）”。本DLC的出现立刻让玩家有了财源滚滚涌来的感觉，每次全灭敌人都能得到数万金额的资金，300日元的售价绝对物超所值！





异传 王对王 圣战编

胜利条件：敌全灭
进入条件：5月2日DLC地图（售价400日元）

“圣战编”的地图与“纹章编”一致，满屏的飘雪对地形并不会有所影响，而BGM则源自1992年发售的《外传》，笔者听着是“泪流满面”了。我方的初始位置被强制分为两个部分，战前注意调配好兵力。敌方会主动攻过来，东北敌人的目标是我方东南的部队，北侧和西南的敌军则会向西侧攻去。东南方面虽然敌军的实力较强，但我方只要死守两个桥头即可；西侧不但要派一名强力角色挡在桥上外，更应主动出击，争取尽快击溃南侧的敌人。除了城门地形可以补血外，NPC也会主动帮残血单位进行回复。过关后可以收得《外传》的男主角阿鲁姆（アルム），并得到“魔战士の巻物”。使用该道具能令男性角色转职成为本DLC特有的职业——魔战士，可使用武器为剑、斧、魔法书，两个职业特技也是独有的，分别为“魔防+10”和“居合一闪”（自己发起攻击时攻击力+10）。

异传 红对苍 封印编

胜利条件：敌全灭
进入条件：5月10日DLC地图（售价350日元）

本DLC关卡的地图取自2003年发售的《烈火之剑》最终章，BGM则源自2005年发售的《苍炎之轨迹》。作为迄今为止首个3星的DLC关卡，敌方全部是上级职业，但由于其分为4个部分，且大门并不会第一时间全部打开，因此实际难度并不算太高。只需提前派强力角色组队，并带上克制的武器堵在路口即可。获胜后便能收得《苍炎》的女主角艾琳西娅（エリンシア）。

名声奖励

提升队伍名声的方法如下：完成章节或外传+10；遭遇战取胜+10；战胜或说得绿色部队+50；联机组队战取胜，根据敌方强度提升一定值。（DLC关卡不影响名声。）

由于联机组队战中敌方的最高强度目前只有3级，在官方没有提供更高强度的敌人前，最快的积累名声方法还是要靠无意识通信下载的历代角色。“配信チ–ム”在“通信”菜单的“配信ボックス”中可以调出，历代角色率领的队伍随叫随到，呼之即来挥之即去。但要注意世界地图上最多只能同时存在10支队伍（不包括敌人和商人），达到上限后是无法调出新队伍的。战胜和说得队伍时奖励是一样的，无疑后者所花的时间更短，说得时所耗的金钱与队长的能力成正比。这里推荐召唤《系谱》的装甲骑士亚当（ア–ダン），说得他只需3900G。利用DLC关卡“金と银”可以快速刷取大量金钱，如此反复依然需要很长一段时间才能把名声刷到上限。由于多周目时继承的只有名声值，卖掉“究极の纹章”获取大量金钱后，可以尽早购入前一周目的自创角色，凭此在高难度下攻城拔寨。

以下是名声奖励道具以及具体效果。

名声	奖励	效果
50	ガラスの剑	剑E、威力11、命中85、必杀0、射程1
100	チェンジプルフ	Lv10以上的角色使用后能平行转职
150	オ–シンの投げ斧	斧D、威力4、命中85、必杀5、射程1～2
210	绊の种	双人组队时使用，能令好感度提升
270	サンダ–ソ–ド	剑C、威力10、命中80、必杀0、射程1～2
330	力のしずく	使用后角色的力+2
400	ビ–ストキラ–	枪D、威力9、命中70、必杀0、射程1、特效・兽马
470	精灵の粉	使用后角色的魔力+2
550	セリカの疾风	书C、威力4、命中80、必杀5、射程1～2、特效・飞行、2连攻击
630	秘传の书	使用后角色的技+2
720	ロングボウ	弓C、威力9、命中70、必杀0、射程2～3、特效・飞行
810	エフラムの枪	枪C、威力11、命中80、必杀10、射程1、力&速+2
900	女神の像	使用后角色的幸运+2
1000	金块（大）	售价10000G
1200	はやての羽	使用后角色的速+2
1500	リ–フの宝剑	剑D、威力4、命中95、必杀30、射程1、主动攻击击倒敌人时有一定几率获得“金块（小）”，发动几率=幸运%
1800	ボルトアクス	斧B、威力14、命中70、必杀5、射程1～2
2200	天使の衣	使用后角色的最大HP+5
2600	ヒ–ニアスの的弓	弓B、威力13、命中115、必杀10、射程2、特效・飞行
3000	メリクル	剑A、威力17、命中95、必杀5、射程1
3500	龙の盾	使用后角色的守备+2
4000	ノ–ブルレイピア	剑C、威力8、命中85、必杀10、射程1、特效・兽马/装甲、领主系专用
4500	チキの泪	使用后到章节/遭遇战结束前，角色的最大HP+5、全能力+2
5000	パルティア	弓A、威力19、命中95、必杀5、射程2、特效・飞行
5750	シグルドの硬枪	枪B、威力14、命中85、必杀15、射程1
6500	魔よけ	使用后角色的魔防+5
7250	ヘクトルの烈斧	斧B、威力15、命中75、必杀15、射程1、力&守备+2
8000	アルムの霸剑	剑B、威力15、命中75、必杀10、射程1
9000	ミカヤの神炎	书B、威力13、命中85、必杀5、射程1～2、守备&魔防+2
10000	グラディウス	枪A、威力19、命中85、必杀5、射程1～2、使用后HP全回复
30000	神龙の泪	使用后角色的最大HP+5、全能力+2
50000	ブ–ツ	使用后角色的移动力+2
99999	究极の纹章	售价99999G

しん ひかりしんわ
新・光神話 パルテナの鏡 かがみ

研究中心 Research Center

文 koflover
编 乌冬 美编 Juxi

《新・光之神话》是3DS平台一款不可多得的超级大作，虽然销量目前并不算火爆，但金子总是要发光的，相信这款游戏日后也一定会成为3DS游戏的代表作之一。在这次的研究中，我们来谈谈游戏中最激动人心的部分——多人游戏模式，分析一下该模式下的战斗技巧吧。

新・光之神话 帕尔蒂娜之镜
新・光神话 パルテナの镜

3DS			
Nintendo	ACT	日版	2012年3月22日
1～6人	6090日元	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信/无意识通信	
相关攻略研究：Vol.179 P77/Vol.180 P152			

多人游戏模式介绍

《新・光之神话》除了包含有丰富的剧情流程和收集要素以外，它的多人模式同样拥有极高的可玩性。如果玩家一时找不到朋友联机也没有关系，电脑也可以作为多人模式中的队友和对手，而且AI水准相当高，想要打赢高难度电脑也不是件容易的事情。

天使的降临
（天使の降临）

“天使的降临”是一个由6名玩家分成两队进行的3对3的较量，当玩家数量不足6人时，游戏中会自动加入电脑来补充缺失的人数。对阵双方分为“光之队”和“暗之队”这两支队伍，游戏开始后会在各自的出生点位置出发，之后展开激烈的对战。双方队伍各自都拥有一个名叫“团队力”的计量槽，满值为900点（可以在设定中进行调整），当有玩家被打倒时就会减去与他装备神器价值同等数值的团队力，在数秒后会再次复活。如果玩家装备了高价值的神器，在拥有强大战斗力的同时，不慎被打倒后也会给团队带来极大的损失，所以高级神器在多人模式中是一把双刃剑，比起低级神器来说并没有绝对的优势，玩家在挑选神器时不要片面追求价值数字，而是要以实用为主。

当某一方的团队力耗尽后，最后被打倒的玩家将会变成天使而降临，“光之队”最后被打倒的玩家变成彼得，而“暗之队”的玩家则变成黑彼得，当己方天使降临的时候，剩余两名玩家的体力也会回复满。身为天使的玩家此时所装备的神器是系统随机生成，且神器不附带任何技能和攻击星数，但该神器的攻击力是正常情况下的3倍。天使的移动速度和体力也要高于普通玩家，但是如果己方剩余玩家被再次打倒的话，天使同样会损失等同于该玩家装备神器价值的体力。天使被打倒后将不会复活，打倒对方的天使正是双方取胜的目标，倘若时间结束时双方都未能打倒对方的天使，那么将比较双方剩余的团队力或天使的体力高低，数值高的一方获胜（若一方天使已降临而另一方还有剩余的团队力，则天使降临的一方判负）。获胜的一方将会获得丰厚的红心奖励，同时表现突出的玩家还有可能得到神器、奇迹或玩偶作为额外奖励，而落败的一方如果有玩家表现突出的话，也是有可能得到额外奖励的。

“天使的降临”模式对团队配合的要求很高，靠一己之力很难与对方整个团队对抗，己方3名玩家最好能有明确分工，在装备神器和奇迹时尽可能互补，在战斗时能够相互支援。不过，在平时的网络联机中玩家是基本没机会进行交流的，这时候就要看个人技术和意识了，技术或意识不好的玩家要记住优先保证自己的存活，不要轻易送死，尤其是自己装备高级神器时更不要一马当先充当炮灰，这样只会拖累整个团队。为了鼓励双方玩家主动求战，舞台中还会随机出现各类道具，这些道具能够显著加强我方的战力，尤其是“创世纪”的三个零

件，如果能由1名玩家凑齐的话，那么融合成的武器“创世纪”将会给对方造成严重的伤害！



竞技场
（バトルロイヤル）

竞技场是一个2至6人组成的混战模式，玩家之间不存在任何盟友关系，只能各自为战。与天使的降临模式类似的是，当玩家打倒对手时，会获得与对手神器价值等同的分数，而被对手打倒后，则会损失与自己神器价值等同的分数，所以高级神器同样是风险大但回报高的“双刃剑”。竞技场模式不存在天使玩家，玩家在被打倒后可以无限次复活，当时间结束后会比较各个玩家的分数高低，最后排出的前三名玩家将会得到丰厚的红心奖励，另外也有较高几率得到神器、奇迹或玩偶。

与强调团队协作的“天使的降临”模式不同，竞技场模式更注重个人的意识，即便玩家技术再高超，一旦被其他数名玩家集中攻击也很难有还手之力。尤其是装备高级神器的玩家，更容易成为其他玩家的猎物，因为他提供的分数奖励会比较高。在这个模式中，玩家要懂得“隔岸观火”，在其他玩家厮杀正酣，拼到弹尽粮绝时再出手攻击，坐收渔人之利。在形势不利的时候，要懂得化敌为友，与其他玩家一起攻击目前场上分数领先的玩家，以求扳回局势。不过，玩家的分数排名只会在游戏结束后公布，在游戏过程中是看不到的，玩家只能根据自己的观察和记忆，判断出目前场上分数最高的玩家，然后重点对其进行打击。另外，竞技场模式也会随机出现各类道具以及“创世纪”的零件，玩家在配置装备和奇迹时可以有意增强自己的移动速度和道具能力，这样在争夺道具时会占得一定的优势。



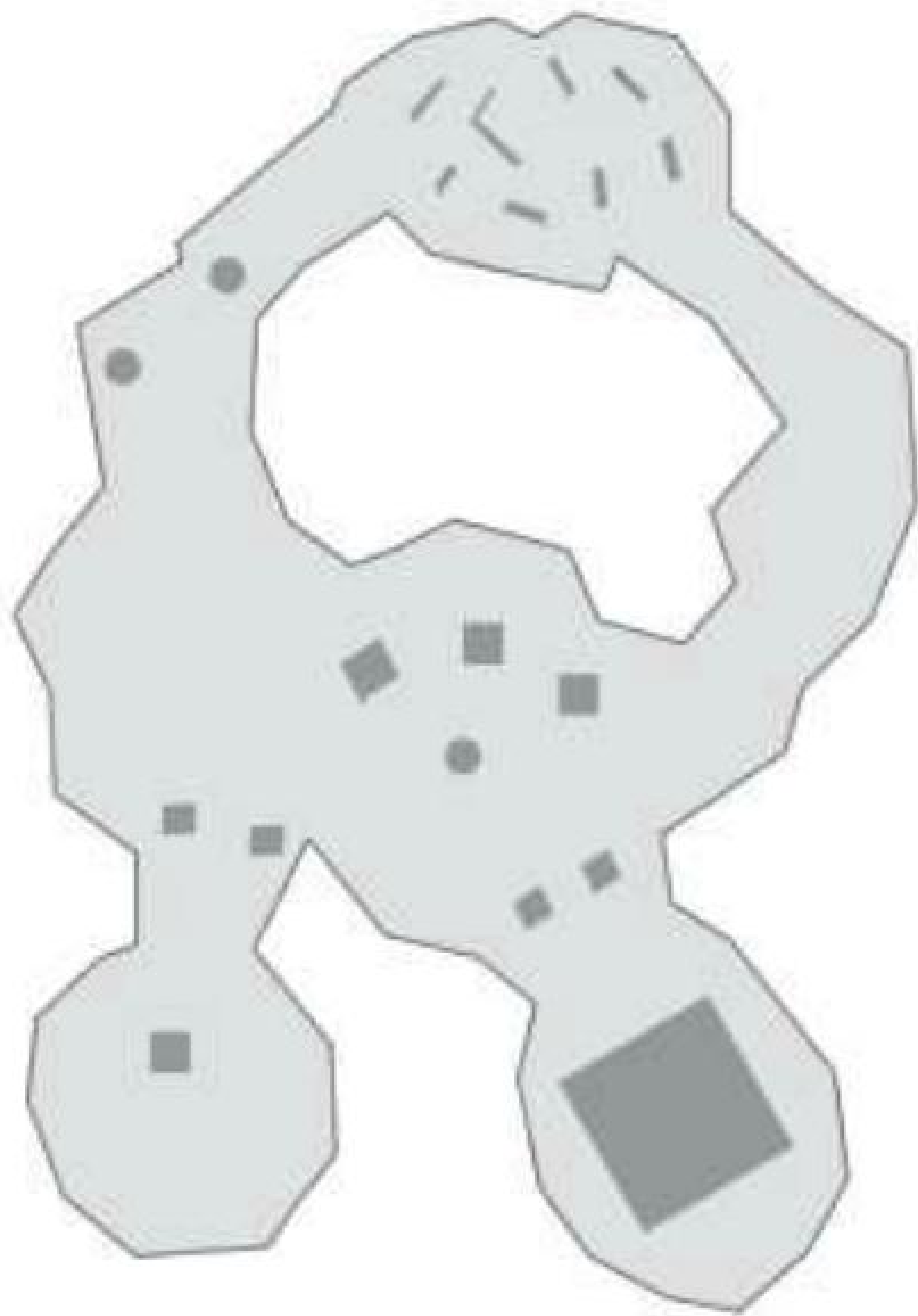
舞台场景介绍

在天使的降临和竞技场模式中，一共有12个舞台场景供玩家选择。这些舞台场景设计的相当精巧，各自拥有鲜明的特色，玩法和战术也有很大的区别。我们来简单介绍下这12个舞台的情况吧。



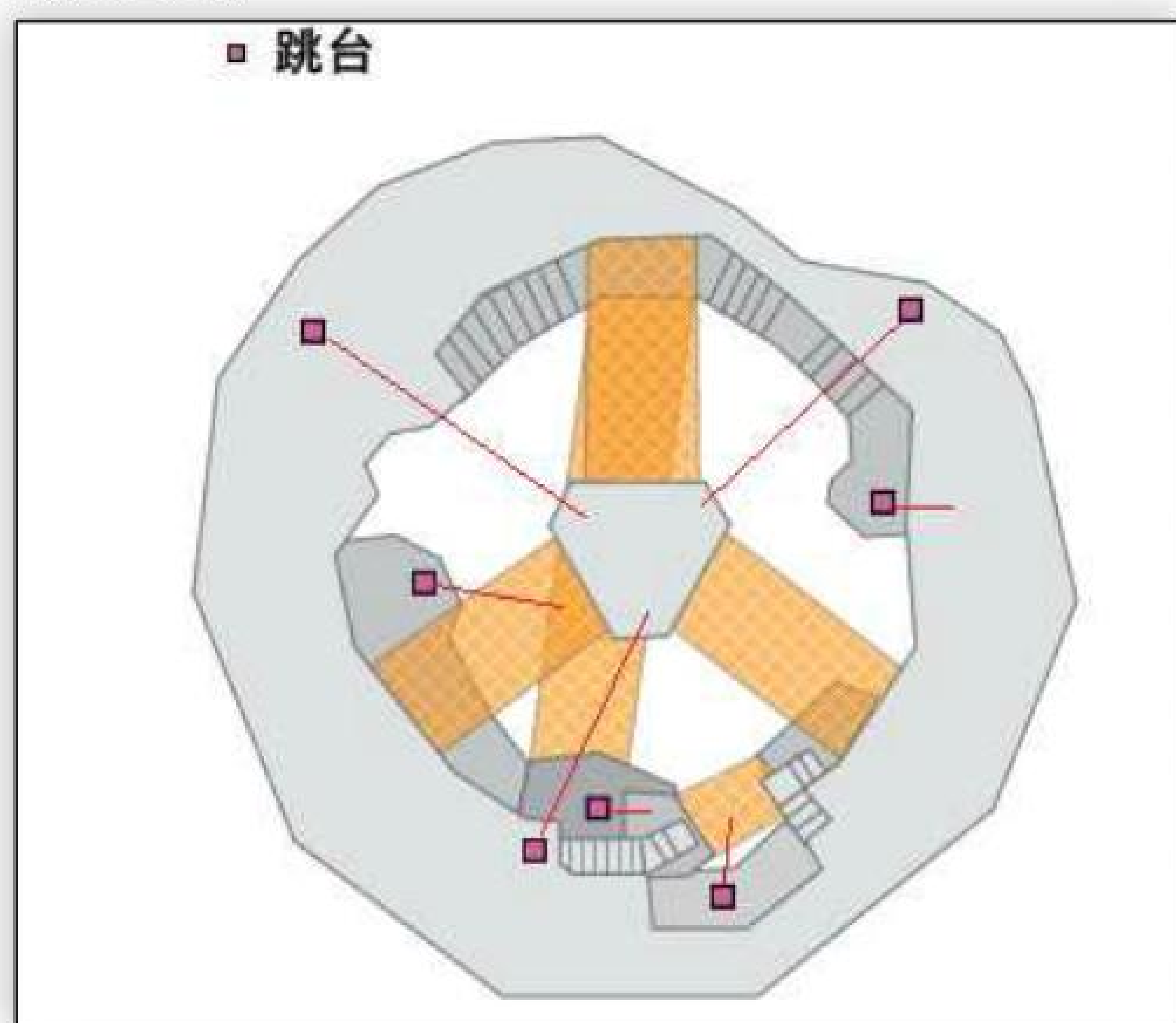
吹きすさぶ荒野

整体地形较为开阔的一个舞台，使用射程远的神器可能会比较有利。该舞台的最上方（方向以地图为准）是整个舞台的最高点，占据这个制高点后进行远程狙击是比较理想的选择。另外要注意的是，整个舞台的地形虽然很开阔，但这一大片开阔地中也有不少障碍物，这些障碍物可以成为躲避对手远程射击的良好掩体。虽然占据制高点的玩家会有一定优势，但由于制高点位置有两条通路，所以也很容易被对手从两路包抄导致腹背受敌。

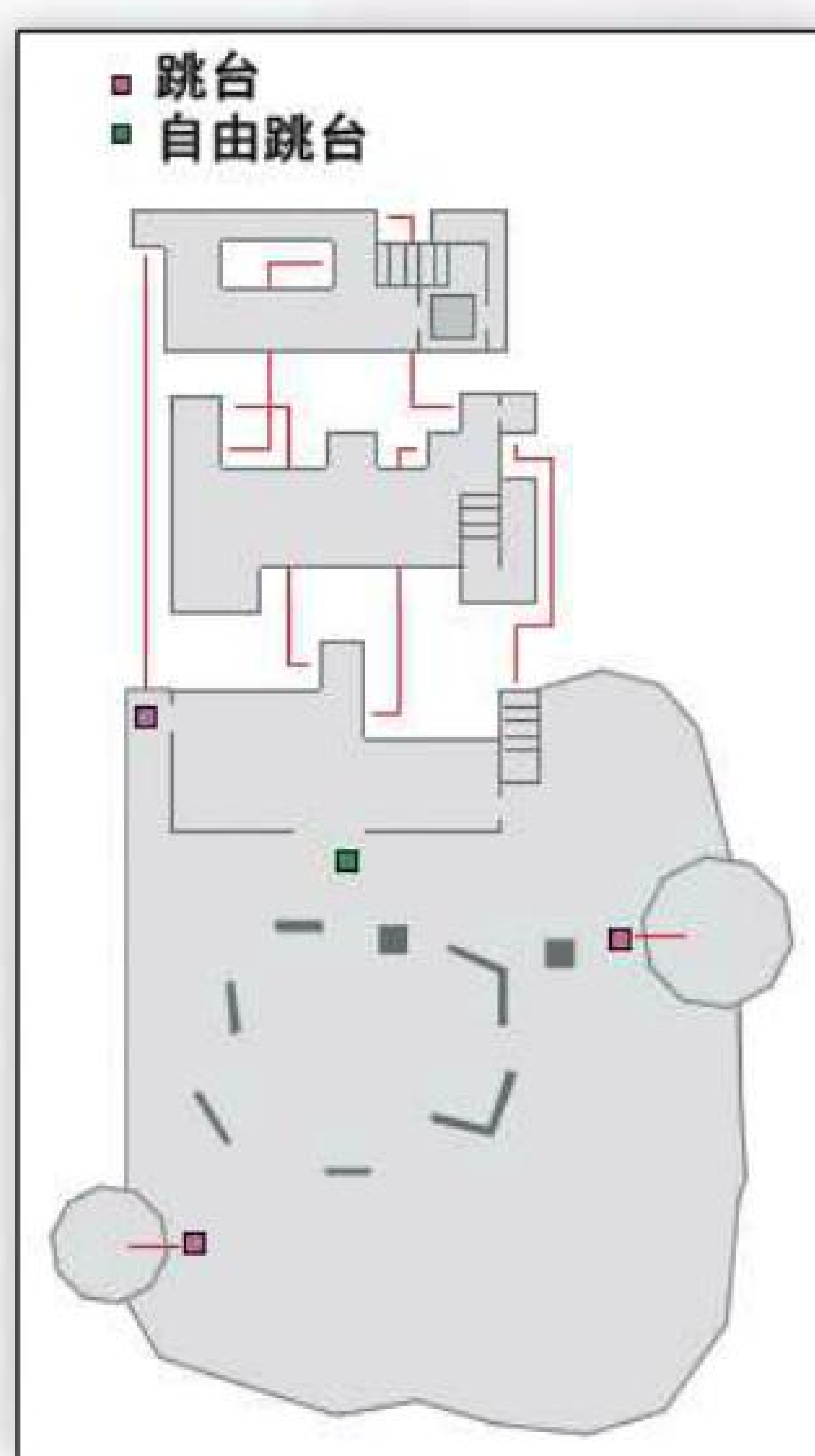


蒸し鸡の火口

整个舞台场景是一个环形通道的火山口，中央部分是舞台的最高点，占据这里虽然可以居高临下，但也很容易被四面围攻。地图中标出的红色方块是跳台，来到跳台位置后可以跳跃到指定地点，同时在跳跃的过程中也可以尝试进行攻击。另外各个平台的边缘虽然有护栏保护，但如果玩家被击飞的话，还是很有可能越过护栏跌落火山口的。跌落火山口的玩家会被直接打倒，所以各类带有击飞效果的攻击在这个舞台中就显得无比重要。

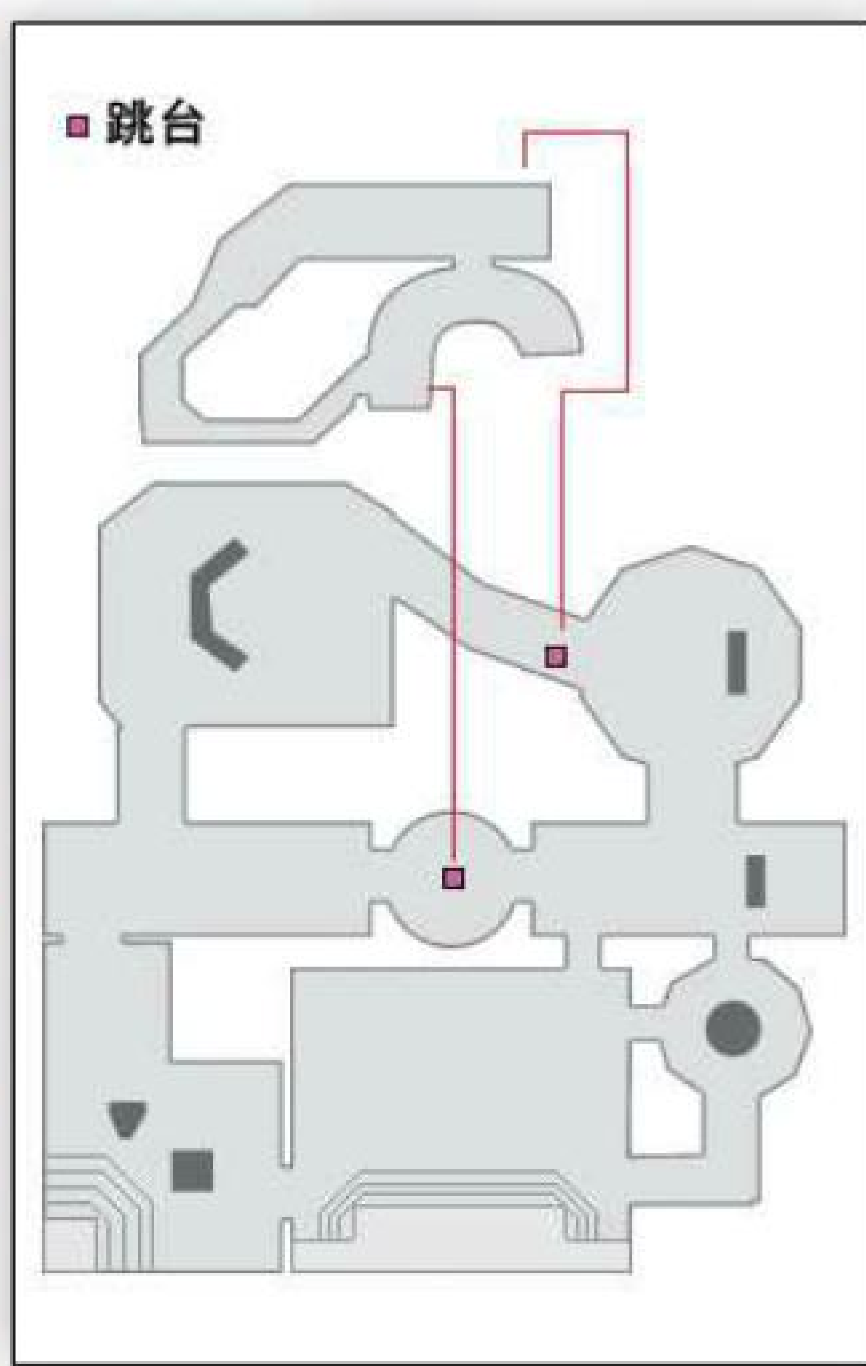


战士たちの砦



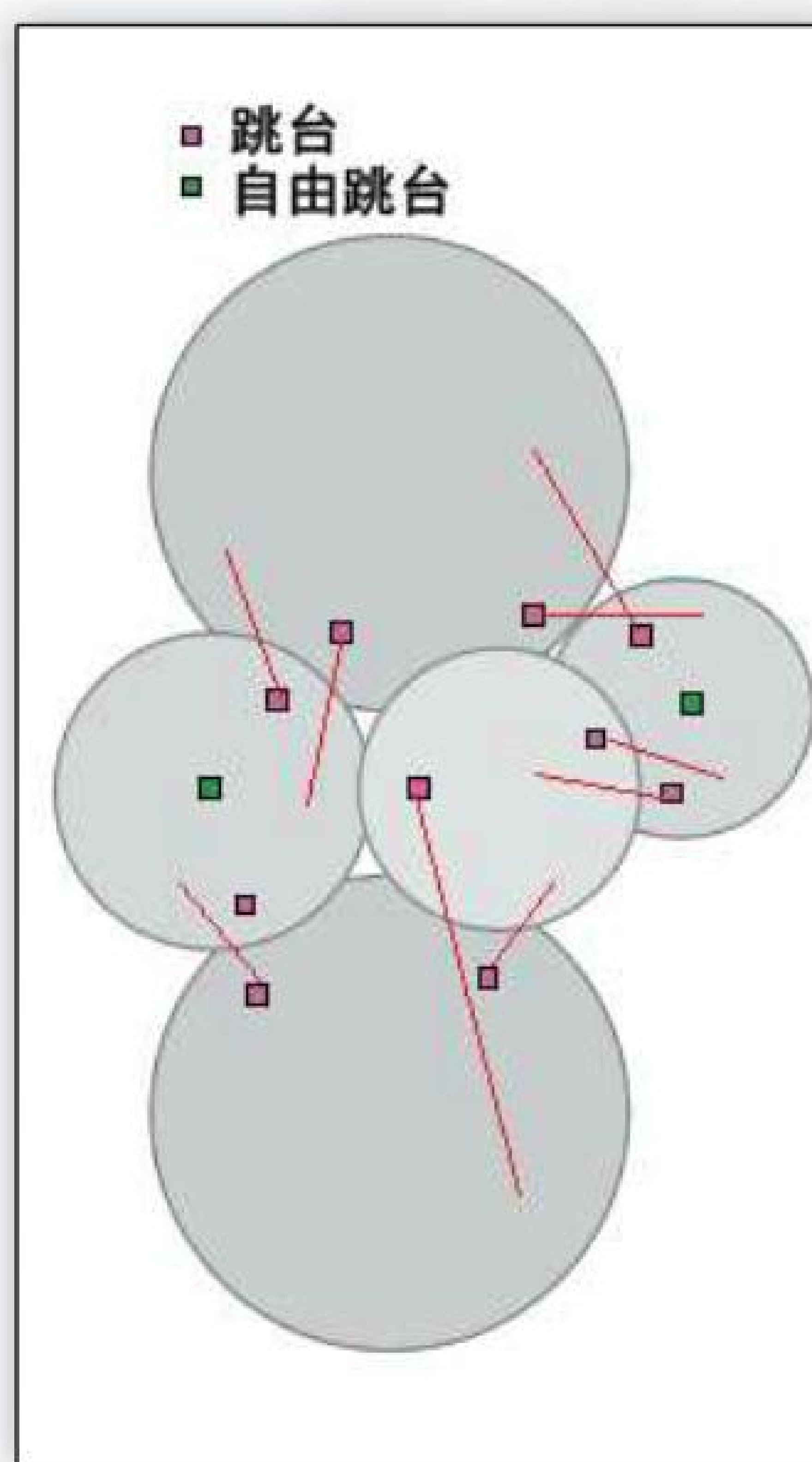
该舞台的特点是分为城内和城外两个部分。城内的地形复杂，便于迂回、突袭和防守，但城内的面积比较小，出现道具的几率自然不如城外高。而城外虽然便于收集道具，但因为地形较为开阔，在被城内的对手从高处天台远程攻击时就会比较被动。玩家在城外时需要利用好舞台中的四个跳台，其中绿色跳台是自由跳台，玩家可以控制方向和落点，主要用来在高高跃起的时候对城内天台的对手进行反击；而红色跳台则是起到传送效果，其中左上方的红色跳台可以直接到达城内天台位置，需要引起重视。

银河城



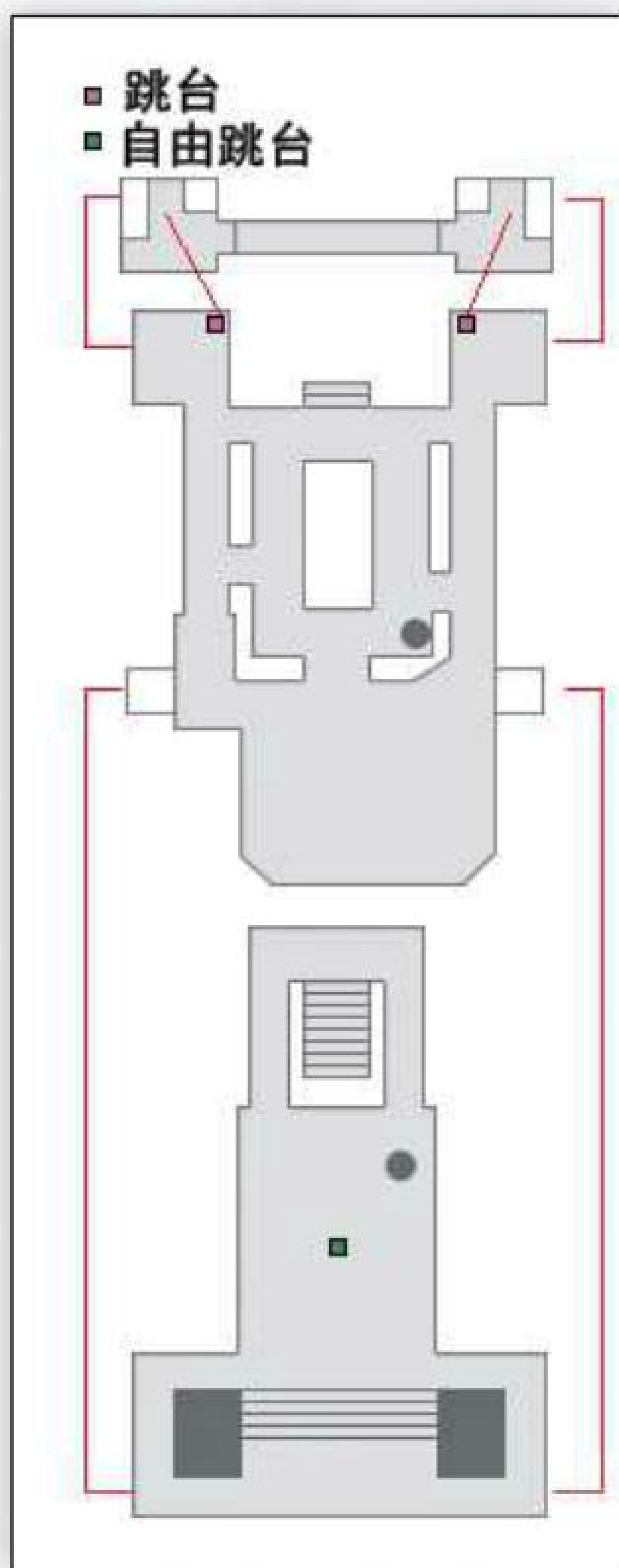
这张地图的地形比较复杂，虽然从地图上来看道路并不算蜿蜒曲折，可玩家实际在舞台场景中就容易出现迷路的情况，尤其是对地图还不够熟悉的时候。另外该舞台的二层高台是关键的制高点，除非使用穿墙特效的攻击，否则很难打中二层高台的目标，而到达二层高台的惟一手段就是利用舞台中的两个跳台。在这个舞台中玩家往往都是不停的迂回，很少直接正面交锋，在迂回的过程中不断收集道具，再利用道具的优势进行压制才是比较明智的打法。

天空圆盘



这张地图的舞台场景有些类似于剧情模式第6章与Boss黑彼得作战的场景，整个舞台由6块圆盘组成，其中中央位置的小圆盘是整个舞台中地势最高的区域。从高处的圆盘到低处的圆盘可以通过跳板传送或者是直接从边缘位置跳下，而从低处圆盘到达高处的话就必须要借助跳台的帮助了。这张地图考验的是玩家对各个跳台目的地的熟悉程度，虽然地形非常开阔，但由于各个圆盘地势高低不均，所以战斗时还是以相互迂回为主，玩家在收集道具后再与对手正面交战是比较明智的选择。

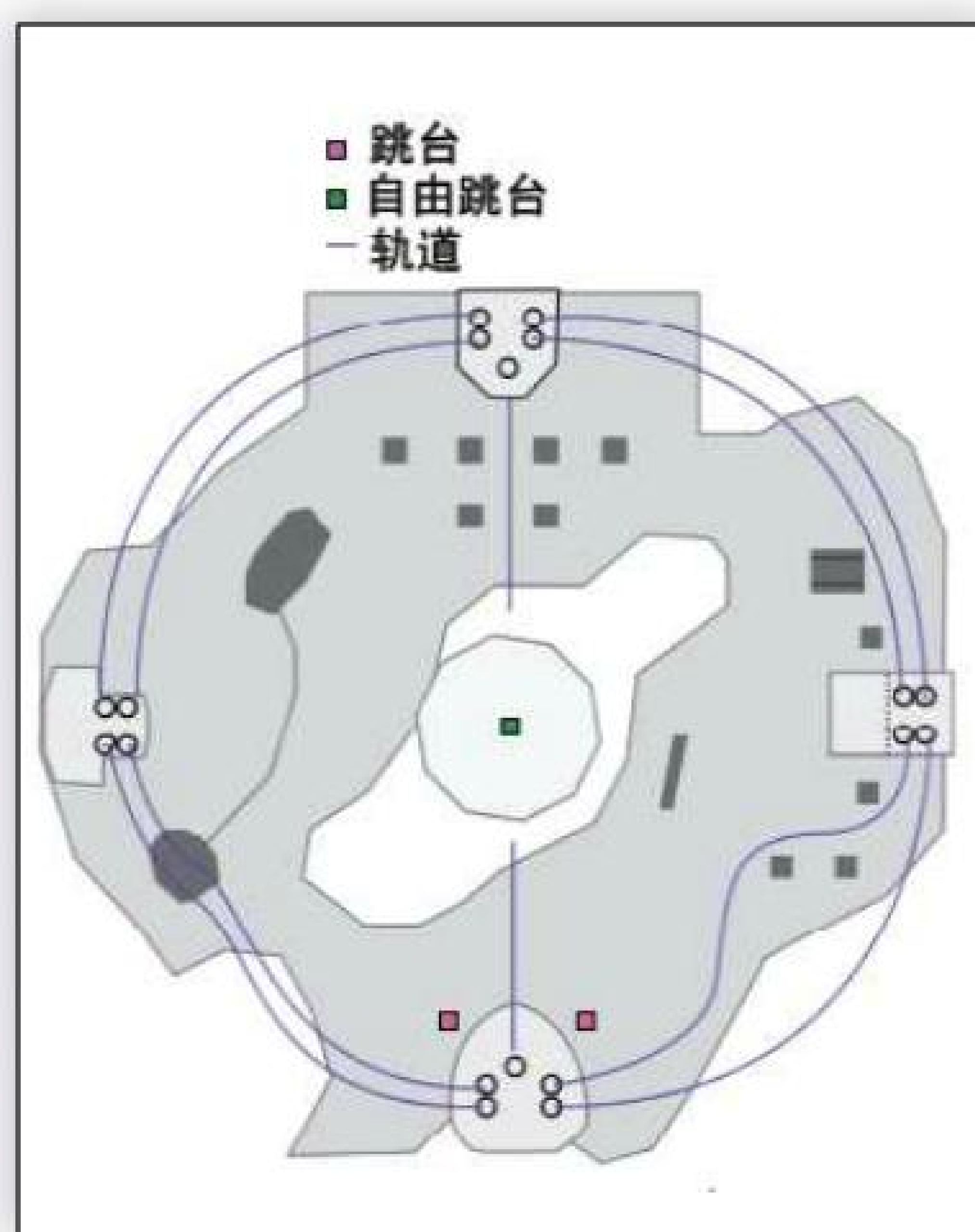
砂尘の神殿



该舞台的地形相当复杂，整个舞台分为3层，彼此都有楼梯相连，通过跳板可以从低层飞跃到高层，而站在高层时也可以直接从边缘跳下低层。舞台中的墙壁和岔路非常多，而且道路大多都比较狭窄，所以在拐角的时候经常会迎面撞见对手，需要时刻保持警惕。在这张地图中，具有穿墙能力的神器和奇迹会比较占优势，而具有大范围杀伤效果的奇迹和爆筒类型神器，在狭窄的地形中也有奇效。

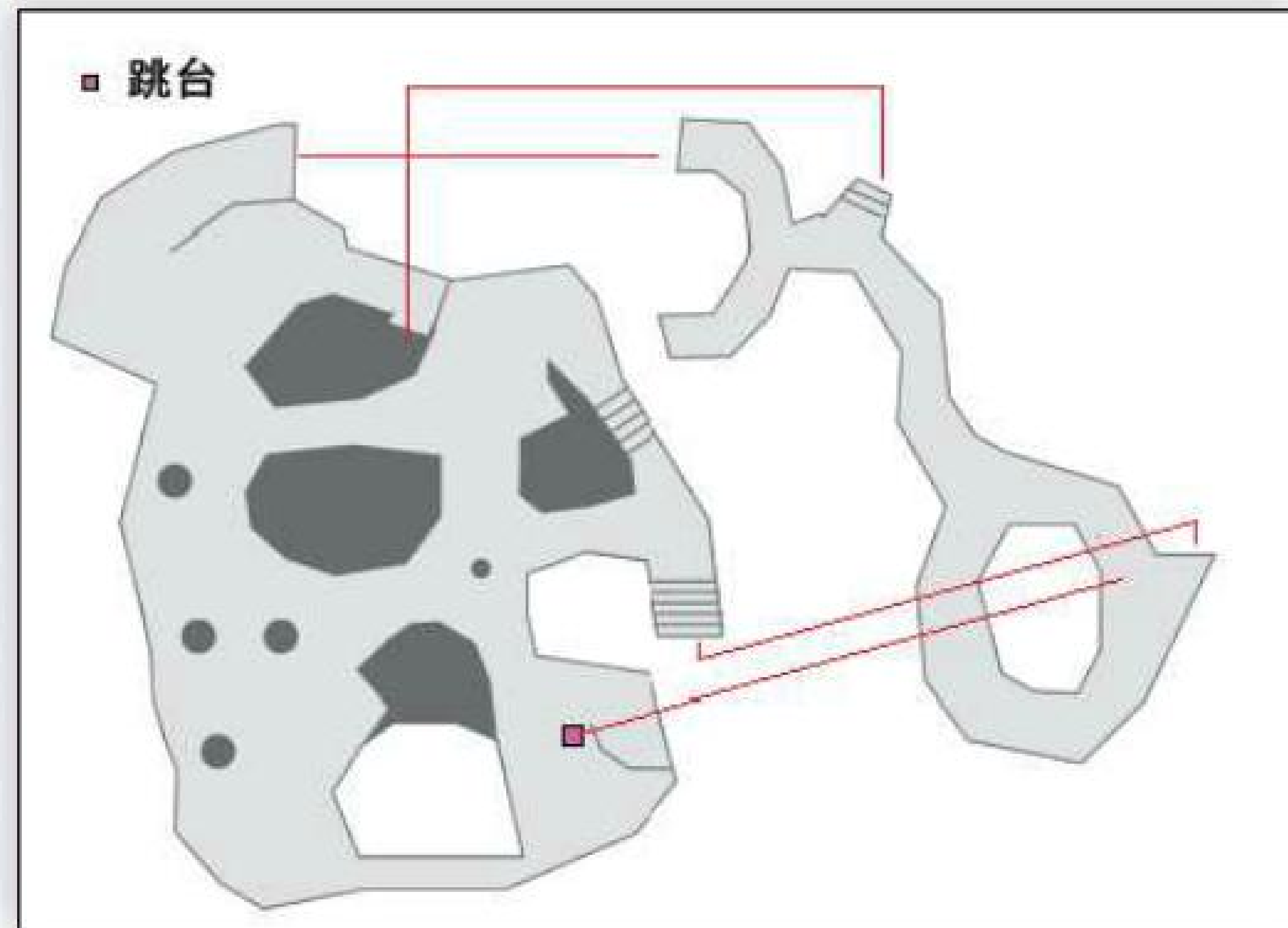
周回レール

该舞台的面积非常大，四周和中央位置的滑行轨道则成为了在战场快速传送的惟一手段，由于在滑行中是高速移动状态，这时候不太容易被对手打中，而自己却可以趁机攻击对手。该舞台算是一张比较平衡的地图，各种类型的神器在这里都有用武之地，移动速度慢的神器可以依靠滑行轨道快速移动，射程短的神器可以靠障碍物和滑行轨道进行迂回，而射程远的神器也可以靠滑行轨道时刻同对手拉开距离。



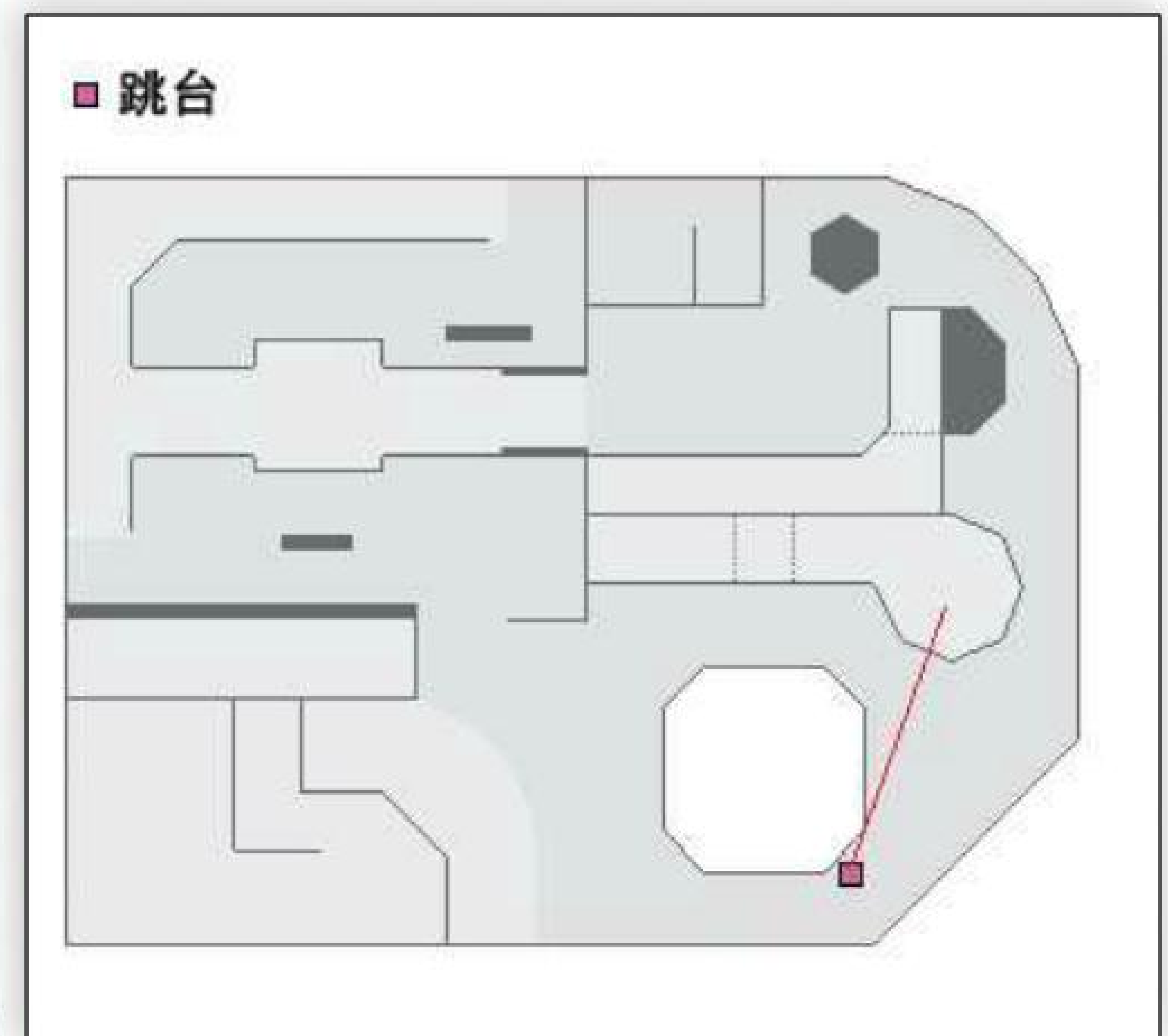
精灵の洞窟

这张地图的地形结构和“砂尘の神殿”有几分类似，不过整个舞台只分为上下两层，而且连接上下两层的通路不多，经常会出现双方绕来绕去却总是见不到对手的情况。上层的区域比较狭小，而下层区域虽然面积大，却也基本找不出太多的开阔地形，使用移动速度快的神器类型会比较有优势。对于远程射击的神器来说，借助穿墙弹等奇迹也不是不能打，而且在某些位置也是可以站在上层去狙击下层目标的。



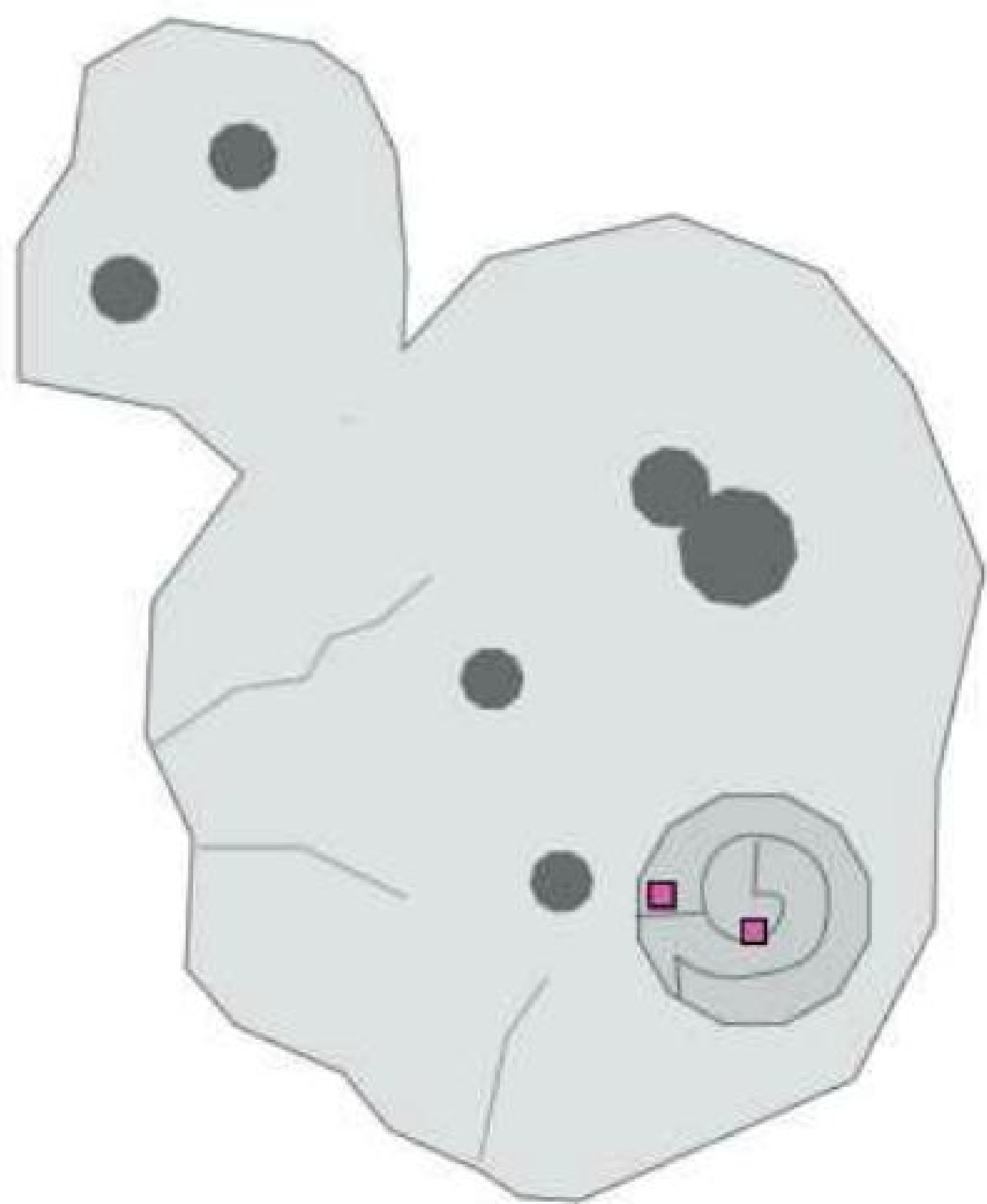
忘れられた街

这张地图看上去地形比较复杂，但实际上还算是个地形较为开阔的舞台。舞台并没有所谓的上下层概念，只是有一些比平地略高一些的高台而已，通过各种方式都可以到达高台位置，且高台的制高点优势也不算明显。地图下方算是一片开阔的地形，其中那个红色跳台可以用来进行大范围转移，在逃跑或收集道具时可以多多利用。而地图上方至多也不过是墙壁掩体而已，双方的视线都很开阔，想要迂回并不是很容易。

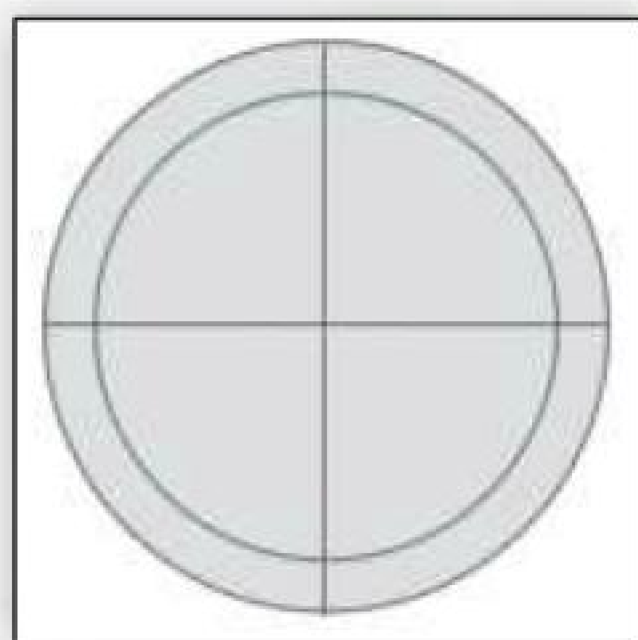


らせんの塔

该舞台地形构造的特点非常鲜明，地图右下方是一个多层的高塔，塔的顶端是整个舞台的最高点，在这里可以用狙杖一类的武器居高临下进行射击。不过到塔的顶端也比较费事，需要先从塔下不断绕圈向上爬，最后还要借助跳板才能到达塔顶。当然这对于已占据塔顶的玩家来说，守塔时就比较容易了，只需要盯着跳板到达的位置即可。高塔周围都是地形开阔的区域，除了有几个石柱障碍物外几乎是一马平川。

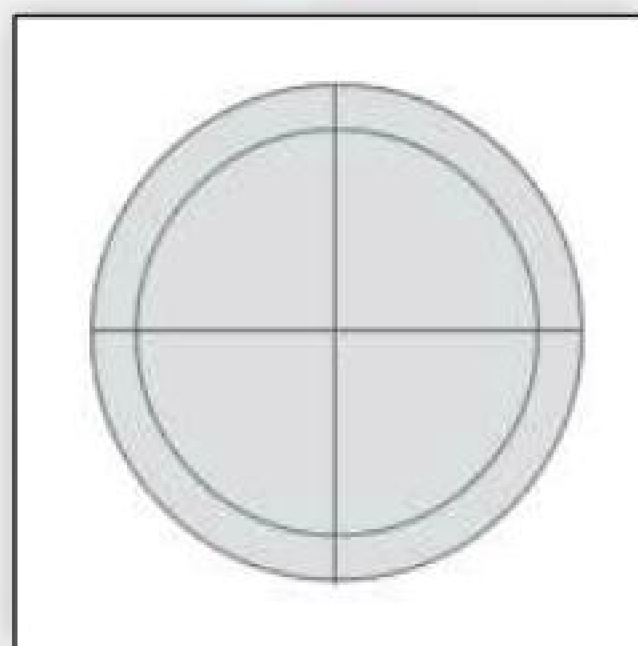


大きい竞技场



与之前的舞台场景相比，这个“大きい竞技场”可谓简单明快，竞技场的整体结构就是一个硕大的圆盘，没有任何的障碍物和高低落差，可想而知这会是远程神器互相比拼狙击能力的舞台。需要注意的是，玩家自己虽然不会从舞台边缘掉下去，但如果在舞台边缘被击飞的话，还是会因坠崖而导致直接阵亡。

小さい竞技场



“小さい竞技场”与之前的“大きい竞技场”在地形结构方面完全相同，只是面积大幅度缩小，圆盘的直径长度大概只有“大きい竞技场”的一半左右。由于场地面积缩小，所以远程神器不再拥有绝对优势，很容易被对手冲到近前，舞台边缘依旧是会因被击飞而坠崖。

道具及神器技能效果一览

在多人游戏模式中，玩家除了要合理挑选神器以及组合奇迹以外，还要了解道具和神器技能的效果。虽然道具在多人游戏模式中是随机出现的，但在很多地形复杂便于迂回的舞台场景中，善于利用道具的一方会占据很大的优势，一次精彩的道具使用可能就会改变整个战局。而神器技能则是附加在神器本身的特殊能力，它能够增强神器的性能，当然也有一些技能是负面效果。神器技能也是决定神器价值的重要因素，某些神器的价值很高但实际性能却不理想，是因为附加的神器技能与神器本身不符的缘故。我们在挑选和融合神器时，也千万不要忽略了神器技能的影响。

创世纪（ジエネシス）



只有在多人游戏模式中才会出现。创世纪一共有3个零件，当玩家集齐后可以进行一次射程贯穿全屏、且具有穿墙效果的射击，它的威力极大，基本上可以将满血的对手秒杀。如果玩家被打倒或被击飞的话，就会丢掉一个已收集的零件。在“天使的降临”模式中，创世纪的3个零件并不需要同一名玩家来集齐，只要队友已经集齐了前两个零件，那么获得第3个零件的玩家就可以发动攻击。

美杜莎之首（メデューサヘッド）

设置后会自动对周围的目标发射出石化光线，使其处于石化状态，与单人游戏模式中不同的是，美杜莎之首是不分敌我的，使用不当的话可能会坑害到队友或是自己。

杀手之眼（キラ-アイ）

设置后会自动向周围的对手发射飞弹，不会攻击自己和队友。

缩小豆（缩みの豆）

获得该道具后会在一定时间内处于缩小状态，因为中枪面积减小所以更容易避开敌人的攻击，但自身的射程也会因为缩小而受到一定影响。攻击力和移动速度并没有任何变化。

无敌之力（无敌のカ）

获得该道具后在短时间内处于无敌状态，不受到任何伤害和负面状态的影响，如果被对手射击的话还会将飞弹反弹回对手。

伊卡洛斯（イカロス）

获得该道具后，在一定时间内身后会有小天使伊卡洛斯协助玩家进行攻击。

后方盾牌（バックシ-ルド）

获得该道具后，在一定时间内自身正后方会出现一面盾牌，帮助玩家抵御来自身后的攻击。

急速蓄力（急速チャ-ジ）

获得该道具后，在一定时间内蓄力射击所要求的时间大幅度缩短，但射击的威力也会相应降低。

速度之靴（スピ-ドブ-ツ）

获得该道具后，在一定时间内会提升自身的移动速度。

自动回避（自动回避）

获得该道具后，在一定时间内受到攻击瞬间会自动使用回避动作，但玩家如果已经处于其他动作的硬直状态下将不会发动自动回避。



吹飞炮（ふっとばし炮）

获得该道具后，在一定时间内会增强自身攻击的击飞能力，击中对手后更容易将其击飞，且击飞高度有所提升。

毒之手札（毒のおふだ）

获得该道具后，在一定时间内会使自身攻击附加中毒效果。

麻痹手札（麻痹のおふだ）

获得该道具后，在一定时间内会使自身攻击附加麻痹效果。

石化手札（石化のおふだ）

获得该道具后，在一定时间内会使自身攻击附加石化效果。

燃烧手札（炎上のおふだ）

获得该道具后，在一定时间内会使自身攻击附加燃烧效果。

冰冻手札（冰结のおふだ）

获得该道具后，在一定时间内会使自身攻击附加冰冻效果。

冰冷护腕（冷却ブレスレット）

获得该道具后会在一定时间内处于被冷气包围的状态，使周围的对手被冰冻。

旋转铁锤（スピンハンマ-）

获得该道具后，在一定时间内会出现一个围绕自身旋转的带刺铁锤，当对手接触到铁锤后就会被击飞同时受到伤害。

大龙卷（大龙卷）

投掷后会召唤出一场龙卷风，对范围内的对手造成伤害并使其逐渐被吸入龙卷风中心位置，在龙卷风中心的对手会被高高吹起，一定时间内无法自由行动。

毒雾瓶（毒の雾）

投掷后会使一片区域内出现毒雾，进入该区域的敌我玩家都会处于中毒状态。

大力神之足（アトラスの足）

使用后会召唤出大力神之足，不断踩踏面前的敌人，每次踩踏都会造成伤害。

爆弹（爆弹）

投掷后会在一片区域内发生大爆炸，对范围内的对手造成伤害。

十字爆弹（十文字爆弹）

投掷后会造成十字形区域的大爆炸，处于十字形区域中央的对手将会受到更高的伤害。



飞跃爆弹（ジャンプ爆弹）

投掷后会在一片区域内发生大爆炸，使范围内的敌我目标都因冲击力而高高跃起，但只有对手才会受到伤害。

扩散爆弹（スマ-ト爆弹）

投掷后会在一片区域内呈球状扩散爆炸，处于爆炸范围内的对手不但会受到持续伤害，且在爆炸持续时间内不能行动。

反弹爆弹（バウンド爆弹）

投掷后会先在地面或墙壁反弹，然后发生爆炸，对范围内的对手造成伤害。

爆裂火箭（爆裂ロケット）

使用后爆裂火箭会先飞到上空，在数秒后对这片区域内的对手造成伤害。

爆裂枪（爆裂枪）

投掷后会沿直线飞行，接触到目标后会爆炸，对范围内的对手造成伤害。

茄子爆弹（ナスビ爆弹）

投掷后会使范围内的对手变成茄子，一定时间内不能攻击，但可以自由移动。

天麸罗爆弹（天ぷら爆弹）

投掷后会使范围内的对手变成天麸罗，一定时间内不能攻击，但可以自由移动。

制裁之雷（裁きの雷）

使用后会在一片区域内制造落雷效果，对范围内的对手持续造成伤害。

弹簧踏板（ジャンププレ-ト）

设置后会使踩上踏板的玩家高高跃起，与舞台场景中的绿色自由跳板的效果类似。弹簧踏板在设置后会存在一段时间，无论敌我玩家都可以使用这个踏板。

巨人踏板（ジャイアントプレ-ト）

设置后会使踩上踏板的对手体型变大，更容易被瞄准，巨大化状态的对手并没有得到任何能力增强。

魔界的树木（魔界の树木）

使用后会设置一棵巨大的植物，阻挡住双方的视线，并且可以抵挡攻击。但该植物并不影响双方玩家的正常通行。

捕获陷阱（キャプチャ-サ-クル）

设置后会使踩上陷阱的对手在一定时间内不能移动，但可以进行攻击。

落穴（落とし穴）

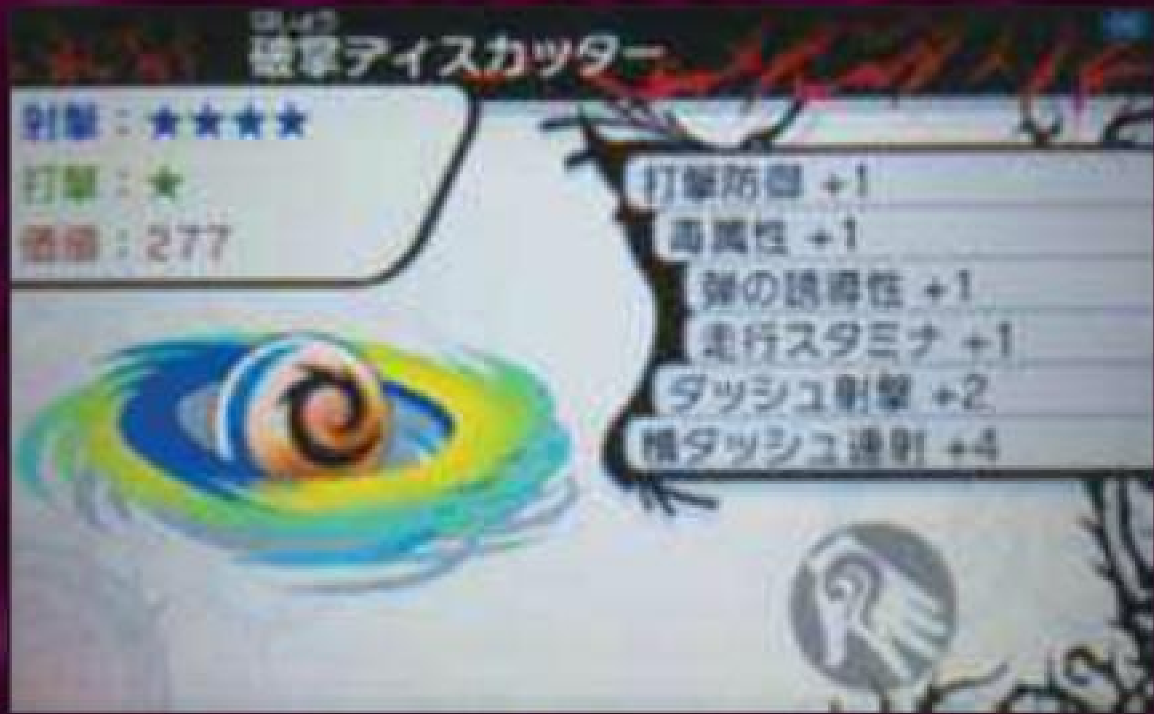
设置后会使踩上落穴的对手在短时间内不能行动，并受到伤害。

弹药盘（マグナムマ-ブル）

该道具不能捡起，攻击它会使其爆裂，变成多个子弹攻击对手，子弹遇到墙壁时会反弹。

炸药箱（爆药箱）

该道具不能捡起，攻击它会使其爆炸，对范围内的对手造成伤害，不会误伤己方。



除了以上这些道具外，在对战过程中还会出现各种各样的食物，它们与单人游戏模式一样都是为玩家回复体力的，只不过回复量相比单人游戏模式略有下降。

神器技能效果一览

技能名称	效果
射击攻击	改变所有射击攻击的攻击力
打击攻击	改变所有打击攻击的攻击力
立ち射击	只改变原地蓄力射击的攻击力
ダッシュ射击	改变所有冲刺蓄力射击的攻击力
前ダッシュ射击	只改变前方冲刺蓄力射击的攻击力
横ダッシュ射击	只改变横向冲刺蓄力射击的攻击力
后ダッシュ射击	只改变后方冲刺蓄力射击的攻击力
立ち连射	只改变站立连续射击的攻击力
ダッシュ连射	改变所有冲刺连续射击的攻击力
前ダッシュ连射	只改变前方冲刺连续射击的攻击力
横ダッシュ连射	只改变横向冲刺连续射击的攻击力
后ダッシュ连射	只改变后方冲刺连续射击的攻击力
コンボ打击	只改变连续打击的攻击力
ダッシュ打击	只改变冲刺打击的攻击力
アイテム攻击	改变所有伤害类型道具的攻击力
奇迹攻击	改变所有伤害类型奇迹的攻击力
耐久力	改变体力最大值
走行スタミナ	改变冲刺时所消耗的耐力的最大值
移动速度	改变慢步移动和奔跑时的移动速度
步行速度	改变慢步移动时的移动速度
走行速度	改变奔跑时的移动速度
回避	改变回避时的无敌时间
射击防御	改变受到射击攻击时的伤害
打击防御	改变受到打击攻击时的伤害
ふっとび抵抗	改变对击飞攻击的抗性
发动属性防御	改变对异常状态的抗性
全防御	改变受到射击攻击和打击攻击时的伤害
回复效果	改变回复道具和回复奇迹的体力回复效果
效果时间	改变带有增益效果的道具和奇迹的持续时间
毒属性	改变攻击附带中毒效果的蓄积值
麻痹属性	改变攻击附带麻痹效果的蓄积值
弱体属性	改变攻击附带弱体效果的蓄积值
石化属性	改变攻击附带石化效果的蓄积值
震え属性	改变攻击附带震荡效果的蓄积值
混乱属性	改变攻击附带混乱效果的蓄积值
炎上属性	改变攻击附带燃烧效果的蓄积值
冰结属性	改变攻击附带冰冻效果的蓄积值
射程	改变射击攻击的最大射程
弹の诱导性	改变射击时飞弹的追踪能力
弹の相杀力	改变射击时飞弹的相杀力
オ-ト受け身	在被击飞时能够自动受身
オ-トダメ-ジ	自身体力会逐渐缓慢降低
无伤时强化	满体力状态下，改变所有射击攻击和打击攻击的攻击力，以及慢步移动和奔跑时的移动速度
ピンチ时自动回避	当体力低于1/3时，受到攻击时会有一定几率发动自动回避
ピンチ时攻击力	当体力低于1/5时，改变所有射击攻击和打击攻击的攻击力
ハ-ト稼ぎ	改变打倒敌人后获得的红心数量，只在单人游戏模式中有效

这些神器技能的效果分为不同的正负等级，最高为+6，最低为-4。正等级将会发动强化效果，如提升攻击力和移动速度等等，等级越高效果越好；负等级时将会发动弱化效果，比如减少体力最大值，提升被攻击时的伤害等等，等级越低弱化效果越明显。另外像“オ-ト受け身”、“ピンチ时自动回避”和“无伤时强化”这种神器技能只有正等级，而“オ-トダメ-ジ”只有负等级。神器技能的等级将直接影响到神器的最终价值，负等级的神器技能可以使神器的价值降低，在多人游戏模式中并不见得是坏事。

掌机王自由谈

栏目主持：马修

《第2次机战Z 再世篇》也发售有一段时间了，不知道大家的进度怎么样了呢？本辑收录了该作的点评，作者就是“掌机王自由谈”的老朋友古梓，古梓同学经过慢慢体味后，有了这篇点评加吐槽。各位对你玩的游戏有什么心得评论，不妨也发到这里来。而“玩家点评”，收录的两篇游戏都不算最新，其实这个栏目对游戏没什么时效性要求，只要别早过NDS和PSP时代就行，把你的心得体会用400字左右描述出来，就可以啦——注意，是点评，不是介绍哦。

Z J W S P

新的征途，新的期望
——简评《第2次机战Z 再世篇》

文 古梓

《第2次超级机器人大战Z 再世篇》（以下简称《再世篇》）发售至今已是一月有余了，在许多人都完成了多周目游戏的时候，笔者才总算是将其相关日记文章全部写好——这可以说是最令笔者惊讶不已的事情，其实熟悉笔者的朋友都应该知道，本人对其前作《破界篇》的表现并不满意，甚至因此对《再世篇》并没有抱太大的期望。然而，一个月时间过后，前作残留下来的失望却被一次又一次出人意料的惊喜给取代，以至于笔者深深沉浸其中而放慢了游戏步伐，这才耗费了大量时间。本作难道真的有那么好吗？以下就让笔者稍微阐述一下自己的游戏感觉吧。

诚意和偷懒

先说说本作的战斗动画吧，诚然同为《第2次机战Z》的一个篇章，你不可能期望它的战斗动画表现力与前作《破界篇》相比会有脱胎换骨的感觉。关于《破界篇》战斗动画中体现出的近年来系列作品相关毛病，笔者已经不止一次强调过了——机体动作缺乏细节交代，动作部分几乎都靠特写插入来填补，视觉感官则多以炫目特效遮盖本身设计的不足。这个问题在本作并没有得到任何本质的改变，于是玩家们看到一大堆在旁人眼中无比华丽、但在笔者看来却毫无技巧可言的特写插入。遥记得当年《第3次机战α》发布宣传片的时候，飞翼零式高达那招光剑全程动作十分细致，光源更是处理得恰到好处，看得笔者是泪流满面。这么多年过去了，能有如此表现力的战斗动画几乎没有再出现过。不仅如此，“《Z》系列”强调的最大程度忠实还原原著动画的口号，现在看来反倒让笔者怀疑这其实是制作人偷懒的又一个借口。为什么呢，正因为要忠实还原动画的感觉，于是便可以堂而皇之地将原著动画里面画崩、掉色儿、丢帧等毛病都给一并还原出来，使得本来可以一气呵成的流畅动作变得无比拖沓，甚至好多特写还能捎带出少有的小学生之作的感觉。

当然，咱也不能一竿子就打翻整船人，本作战斗动画也不全都是缺点。动画的节奏快了不少，比如断空我新星和龙牙基地的合体攻击节奏就很明快合理，虽然相比起《机战L》里面几乎全程动画播片插入的蓝鸟冲



击看似表现力弱了一点，但至少不会那么拖沓。而主角后续射击系机体武器射击时候会在机体表面打上光源，带出一种独特的机体美感。又如圣王机完全觉醒后的必杀技，竟然连3D CG特效都给用上了，全程华丽无比不说，也颇为震撼人心。另外，本作还添加了不少无法加入我方的BOSS级角色战斗动画的KO特写，只可惜估计很少有人会注意这些，毕竟追求完美的玩家一向是坚持不被BOSS打爆的，即使操作失误被打爆了估计也没来得及看战斗动画吧。

有趣的是，似乎为了不让玩家觉得一些旧作机体加入纯属资源再利用，从《破界篇》开始就加入了大量高达系机体的真实比例特写，要知道这方面版权费可是得另算的，所以一直以来《机战》游戏中都没怎么出现过如此大规模的真实比例高达特写。这些特写镜头的加入本来是好事，只可惜整体处理上并不高明。就拿飞翼零式高达的光剑动画来说吧，明明几下就能解决的，突然冒出一个真实比例半身像出来，很是破坏节奏感不说，也给人一种不知所谓的感觉。另外，似乎为了让人觉得制作方没有偷懒，本作很多旧有机体均添加了一些新必杀技，而且几乎都有新剧情追加的，虽然整一两招新必杀再添点新特写的确耗不了多少人力物力，但总是聊胜于无吧。

至于音乐方面的表现，就真的是令人不甚满意了。不知道为什么，许多很优美动听的原著歌曲到了游戏中经过一番重新编排后竟然丝毫没有了原有的美感。还好，一些原著配乐表现尚算不错，虽然这些曲目几乎都是直接拿来主义的。和这些不如意的原著曲目一比较，本作原创系的BGM就要给力不少了，不仅风格多样，而且几乎每一首都有独特的气氛让人印象深刻。这里不得不大书特书的就是圣王机的BGM《王の爱は民のために》，整首曲子气势磅礴，充满着王者风范，却还能透着一丝无奈悲凉的味道，和其觉醒后的超必杀技动画相得益彰，充分表现出了皇子的悲剧命运。



差点忘记说了，和前作相比，本作加入了更多的CG剧情图，虽然很多都是照搬原著动画（有的连分辨率都没怎么改动过），但的确给玩家更加直观感性地理解剧情提供了很大帮助，可为什么关键剧情语音量还是那么的少而不精呢？要知道，关键台词的语音感染力可不是一般战斗台词所能媲美的啊。



坚持和修正

细想起来，早在《破界篇》公布的时候，其系统就已经被很多玩家批评了N次。没有了《机战Z》三机组队阵形，使得出战阵容严重缩水，战斗过程缺乏变化；SR条件千篇一律，毫无挑战性和趣味性；敌人太弱，满改机体一机清场无压力；任务系统毫无亮点等等，这些都是前作战斗方面设置的缺点。于是很多人希望《再世篇》可以回归《机战Z》特色，至少加入组队系统。可惜，这在笔者看来基本是不可能的，且不说《再世篇》的开发紧随《破界篇》，就单从掌机游戏便携这个概念入手便可略知一二——道理很简单，掌机游戏不可能植入过分复杂的系统，否则本身便携的特性就无法得以保证，你想想，坐个公交车或者地铁想着玩上一场战斗吧，开战前先得组队调整一番，结果等你好不容易完成了组队，车估计都到站了。所以说，简单的系统是掌机游戏的根本。

或许也因为以上的先见之明，笔者对《再世篇》的战斗基本也是不抱期望的。所幸的是制作人在坚持掌机游戏特性方面很顽固，却也没有因此便对前作残留的种种问题视若无睹：你说无法组队导致出场人数过少

问题，本作出场人数中期开始动则二十多，后期更是三十的名额已经足够满足很多人对各种原著机体的爱。你说战斗过程缺乏变化和刺激感，本作的SR达成条件不再局限于以前那些几回合内灭掉敌人的简单要求（当然了，后期这类SR条件还是比较多的），比如全员每人击坠敌机多少数量以上，比如在同一回合内干掉所有BOSS级别敌人，又或者是三方混战情况下不让敌人互相击坠多少机。这些条件在过去是肯定没见过的，很有新鲜感，不过不懂日语的朋友就头大了，看着那一堆密密麻麻的假名都不知道自己该干什么（笑）。诚然，某些SR条件设定得无比折磨人，例如保护某队伍的人不被敌人击坠，他们本身抗打击力就差，还一个劲地往敌人堆里扎，你想拦都拦不住。要保护他们除了拼命往前冲吸引火力外就再无办法，到头来强迫你一机清场或者几机强撑场面的情况时有发生。



至于战斗难度问题，本作给出了一个新的答案，虽然不算完美，但至少是现阶段处理得比较好的了。在没有以往撤退战、防卫战等传统概念后，要实现战斗的难度提升，惟有靠敌人。这里不妨拿当年颇具争议的《机战AP》来说吧，那时候为了体现难度，敌人的武器一堆命中加成不说，我方武器尤其是那些强力必杀技几乎无一例外命中加成都是负数。本想着靠这种方式来创造一个相对势均力敌的局面吧，可制作人显然忽略了机体本身的数值和角色数据，结果导致敌人和我方交战就是互相闪来闪去，谁也打不到谁——这样与其说是难，不如说是作，作死了。反观《再世篇》，你会发现敌人武器数据一项命中加成依旧高得销魂，但并没有因此而削弱我方的武器命中率，结果一旦对打，经常情况是互相都能打得中，可和以往杂兵攻击力浮云化的设定不同，本作上至BOSS下至杂兵，武器实际伤害输出都很是可观。笔者实际测试过，即便找上一部强力机体将其满改，再把角色的命中回避能力都用PP点数提到最高，和杂兵对打还是无法保证百分百回避，就更别提在连续目标补正这个系统底下的回避几率了。这就等于说以往轻轻松松就能玩“无双”的打法在本作中基本不适用，尤其是前期钱少PP也紧缺的情况下。至于BOSS级别机体，那就更加妖魔化了，各种数据折磨死人不说，一堆的个人特技外加ACE奖励跟《破界篇》的BOSS简直有着天壤之别。我们应该庆幸一点，本作并没有采用以往的血牛战术，不管是杂兵还是BOSS的HP量都不算太多，而且也没有用动不动就满血满状态原地复活的桥段来恶心人。还有，本作的敌人数目之多，增援规模之巨也令战斗难度上了一个新台阶。不过敌人一多，倒给我方提升实力创造了机会。这也是游戏中期之后，明明敌人多如牛毛，强力BOSS级别机体更是层出不穷，难度却是不升反降的最大原因。

其他系统方面的修正如角色特技栏加到了八项、SP回复以及新的赚取SP手段和气力奖励等新技能的加入，均使得角色培养多了些选择，虽然笔者起初看到这些第一个感觉是本作难度应该不小，否则不至于这么便宜玩家（笑）。另外，新加入的纹章系统（疑似成就奖杯系统）其实比较鸡肋，虽然达成特定的收集条件后换取强力纹章是个不错的选择，但这些条件并不难达成，需要的只是一点点的耐心加毅力罢了。



惊喜和高潮

《机战》的剧情在笔者看来始终是游戏的核心部分，毕竟一直以来宣扬的钢之魂主题就是得通过剧情中的一场又一场战斗，通过角色们在逆境甚至是绝望之中的一次又一次挣扎来体现出来。离开了这些，只是看着一堆机体你打我我打你，打完地球人打外星人的，让玩家如何热血得起来啊。所以说，好的剧情不仅能加深玩家的游戏代入感，更能让我们即使在游戏通关后还能时不时地思考和回味一把。

笔者对《破界篇》剧情是不满意的，除去原创系的主线剧情，一批原著剧情表现本

身就很弱。当时笔者搞不明白，为什么明明在原著中很是热血很是煽情的桥段，到了游戏里面却丝毫没法表现出来呢？要知道《机战Z》在多部原著动画还原上做出的成绩是有目共睹的，其中尤以《无敌超人珍宝3》结局主角胜平被电脑8号的言论彻底摧残得精神崩溃一幕、以及《宇宙战士巴鲁迪奥斯》的人工太阳引发地球大洪水时主角马林一脸的绝望神情最为令人印象深刻。和《破界篇》剧情表现的差强人意相比，《再世篇》的剧情处理却是带给笔者惊喜不断。



本作的剧情编撰之精彩，就算和《机战Z》比起来也是毫不逊色的，而且和《机战Z》打的忠实还原牌不同，本作很多时候走的是融合再编写的套路。需知道，《机战》原本就是讲究各种原著剧情的融合，要求将多个完全不交集的世界观重新整合到一块并共同上演梦幻般的机器人对决剧情。本作剧本融合度之高令笔者很是惊叹，例如将飞翼零式高达和00高达的系统串联起来，阐释诞生变革者的整个过程。又如希罗在零式系统中看到了一个充满悲剧意味的未来，于是决定将这个未来的始作俑者——自己的同伴ZERO亲手杀死。在《战士们的呐喊》一话中，因为零式高达和00系统的连携，将一切不可能化作可能，使得我方一瞬间扭转了整个战局，这简直可以说是本作处理得最热血的一段剧情了。更难能可贵的是，本作将原著中一些不必要的细枝末节或者彻底删除或者直接并入，使得整体节奏非常紧凑，也让战斗变得更加的紧张刺激。另外，“《Z》系列”的传统特色IF路线的引入使剧本有了新的演绎，虽然是完全新编，但角色的行为因为之前条件的改变而发生改变，丝毫没有突兀之感。当然，本作剧情还是有问题的，那就是和前期逐步铺垫细致展开不同，到了后期各种敌人扎堆出现，近而相继被干掉的部分处理得过于轻描淡写，反倒缺之最终战高潮阶段应该有的悲壮和震撼。



本作不仅融合剧情处理得好，原创系主线剧情也同样优秀。围绕着必将到来的绝望未来，一众事先知道了真相的人作出各种不同的尝试，选择用不同的方法来试图改变未来命运，这几乎是很多拯救世界主题的剧情均有的套路。在与命运抗争之中，对人们或坚持或苦恼或直接消极绝望的描写很能打动人心。而且本作原创系角色的刻画也是一大亮点，主角久良自不用说，这个完全为还债而战的家伙的所作所为在传统意义上已经是离经叛道了，可你不得不承认，他是目前为止众多原创主角中最真实的一个。因为从他身上，你几乎可以看到一个最真实的活着的人，为了钱而奔波，却不会为了还债而干违背自己良心的勾当。没钱了，想着怎么吃饱，于是出外打猎，弹硬币喝糖水度日的桥段时有发生；而在敌人阵营中更是不乏个性鲜明发人深思的角色，为了人民不惜自我牺牲的幸福王子尤瑟、桀骜不驯的青年骑士韦恩、为达目的不择手段最终却被皇子感化的恐怖分子玛丽莲等一众角色，明显比起《机战Z》那一众疯子要来得有血有肉得多。

不难看出，本作各方面表现已经全面超越了《破界篇》，虽然白璧仍有微瑕，但其作为《第2次机战Z》完结篇的诚意和素质是毋庸置疑的。经历了《破界篇》通关后的索然无味，《再世篇》带给笔者的意犹未尽又该如何得以补全呢，只得希望新的《机战》快点到来吧。



玩家点评

PSP 战国BASARA 群雄编年史

厂商：Capcom　类型：ACT

评论人：北风水君　评分：8

本作在发售前的宣传攻势极其强大，但实际游戏拿到手里之后却远没有想象中的那么好。游戏的画面尚属上乘，但光影效果差强人意，不过战斗一打起来也就不会在意了。本作的语音可以说是十分厚道，在整场战斗中，不论敌方还是我方嘴巴就没停过：嘶吼、抱怨、赞美、挑衅、碎碎念、甚至是犯花痴……再加上十分燃的音乐，使得战斗十分喧哗。但这样的喧哗，似乎挤掉了游戏的战斗音效——战斗音效的缺失，可以说是本作的一大败笔，作为一款动作对战游戏，战斗音效可以说是十分重要的，再加上本作的战斗几乎没有刀刀入肉的砍杀感，使得游戏的手感几乎丧失殆尽。不仅如此，人物招式少、派生少、战斗没有可研究性，一个人物打来打去就这么一个套路，使得笔者甚至开始怀疑这真的是Capcom的作品么？不过本作的游戏模式丰富、任务多样、人物特点各异，玩起来并不枯燥。

总体来说本作的FANS向意图十分明显，对非系列粉丝而言吸引力实在不大。



3DS 深渊传说

厂商：NBGI　类型：RPG

评论人：惑星の雨　评分：9

“《传说》系列”史上的十周年纪念作品移植到掌机平台，可谓众望所归。原作在PS2平台的素质十分优秀，因此作为3DS上的首款《传说》，玩家自然不用担心游戏的素质。

但从移植的角度来看，本作并没有体现出NBGI应有的诚意，基于原美版添加的角色新秘奥义并不能算真正意义上的新要素。较之原版，本作画面素质有一定程度的缩水，以3DS的机能来说这不应该。掉帧现象在大地图上贴图密集的地方以及战场上时有发生，十周年之际因为赶工而删掉的角色招式也并未在这次移植中添加进来，惟一的新要素3D演出在本作中的表现也只能说是中规中矩。

然而抛开移植诚意，深渊传说本身的素质依然很高，以“了解出生意义”为主题的故事深邃而引人共鸣，划时代的自由线性系统令战场更加多元激烈，隐藏收集要素非常丰富，不同角色的能力培养值得深入研究，音乐与游戏世界观的设定融合得恰到好处。系列爱好者以及RPG爱好者都没有理由错过这款优秀的经典力作。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影

Supercard DSTWO

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.15

Supercard DSTWO对应3DS内核固件发布

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

Supercard小组在4月25日对Supercard DSTWO烧录卡进行了固件升级。此次更新支持了3DS主机的最新固件4.0.0.7，并修复了一些小问题。光盘中提供的是中文版内核，其他版本的用户请不要使用。升级烧录卡前要保证主机的电量充足，请找到可以读取卡带的主机进行操作。卡带的升级过程非常简单，从光盘中找到对应的升级包，解压后将dstwoupdate.dat文件复制到microSD卡的根目录下，之后开机进入烧录卡，按照提示进行操作即可。



Supercard DSONEi/Mini

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard DSONEi/Mini固件升级支持NDSi最新系统

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

Supercard小组在4月23日对Supercard DSONEi/Mini烧录卡进行了新的固件升级。此次升级后Supercard DSONEi/Mini可在NDSi的1.44（1.45c）和3DS的v4.0.0.7系统上正常运行。因为Supercard DSONEi/Mini卡带分为不同的硬件版本，所以升级前请先确认自己所用卡带的版本。光盘中附带的为中文版固件。固件的升级方法和之前相同，需要使用到烧录卡的USB升级工具。先将光盘中的固件解压并拷贝到microSD卡的根目录，然后再将卡带插入USB工具并连接至电脑，此时烧录卡即会自动进行升级，整个过程无需其他软件的辅助，自动完成，升级过程大约为8分钟。升级过程中请注意USB工具上的LED灯的变化，如果灯闪则表示正在升级，结束后是绿灯表示升级成功，红灯则表示升级失败，如果失败请重复上述步骤。如果你是Supercard DSONEi Mini的用户，则直接使用主机在烧录卡的界面下选择固件运行来进行升级。

·如何使用USB外置智能升级套件升级？

请下载最新内核文件解压后拷贝到闪存根目录下。再将DSONEi及TF卡一起插入升级套件，然后插入电脑USB口，无需任何软件，自动升级，过程需要8分钟。灯闪表示正在升级，绿灯表示升级成功，红灯表示升级失败，如果失败请重复上述步骤。

·如出现升级失败的情况，请按照正确操作步骤重复进行。 可能导致升级失败的原因：

1.你下载的升级文件版本（中/英版本）与你所用的卡不符，请检查你下载的升级文件是否和你使用的烧录卡对应；

2.没有将升级文件放入TF卡根目录，升级过程中识别不到升级文件，导致升级失败；

3.USB接口供电不足可能导致升级失败，请选择供电稳定的USB接口；

4.USB升级器或烧录卡损坏。



软件学院



相比目前模拟优化程度很不错的NDS和PS2模拟器来说，PSP模拟器还没有那么便利，但相比刚推出的时候来说已经有了很大程度的提高。本辑栏目我们就以最近很风靡的《第2次超级机器人大战Z 再世篇》为例子，为大家详细介绍一下PSP模拟器的安装使用以及一些常见问题的处理，家里电脑配置不错的同学们可以跟着试试哦。

栏目主持:酷洛洛

※相关软件附赠于光盘“\VIDEO_TS\VTS_01\plus\掌机软件学园”目录中。

PSP模拟器实战使用教程

文 孤狼saya

有关配置

相信使用过其他机种的模拟器、比如PS2模拟器等的同学都会了解，模拟器对电脑的配置还是有着一定要求的，PSP模拟器当然也不例外，当然相对目前动辄要求4核CPU的高端PC游戏来说，配置要求还是偏中低档次的。

PC用PSP模拟器jpcsp最低配置要求

- 操作系统：Windows 32bit or 64bit / Linux 32bit or 64bit / Mac OSX
- CPU: Pentium 4 and up
- 显卡: 任何支持 OpenGL 2.0 或更高版本的显卡
- 内存：1GB

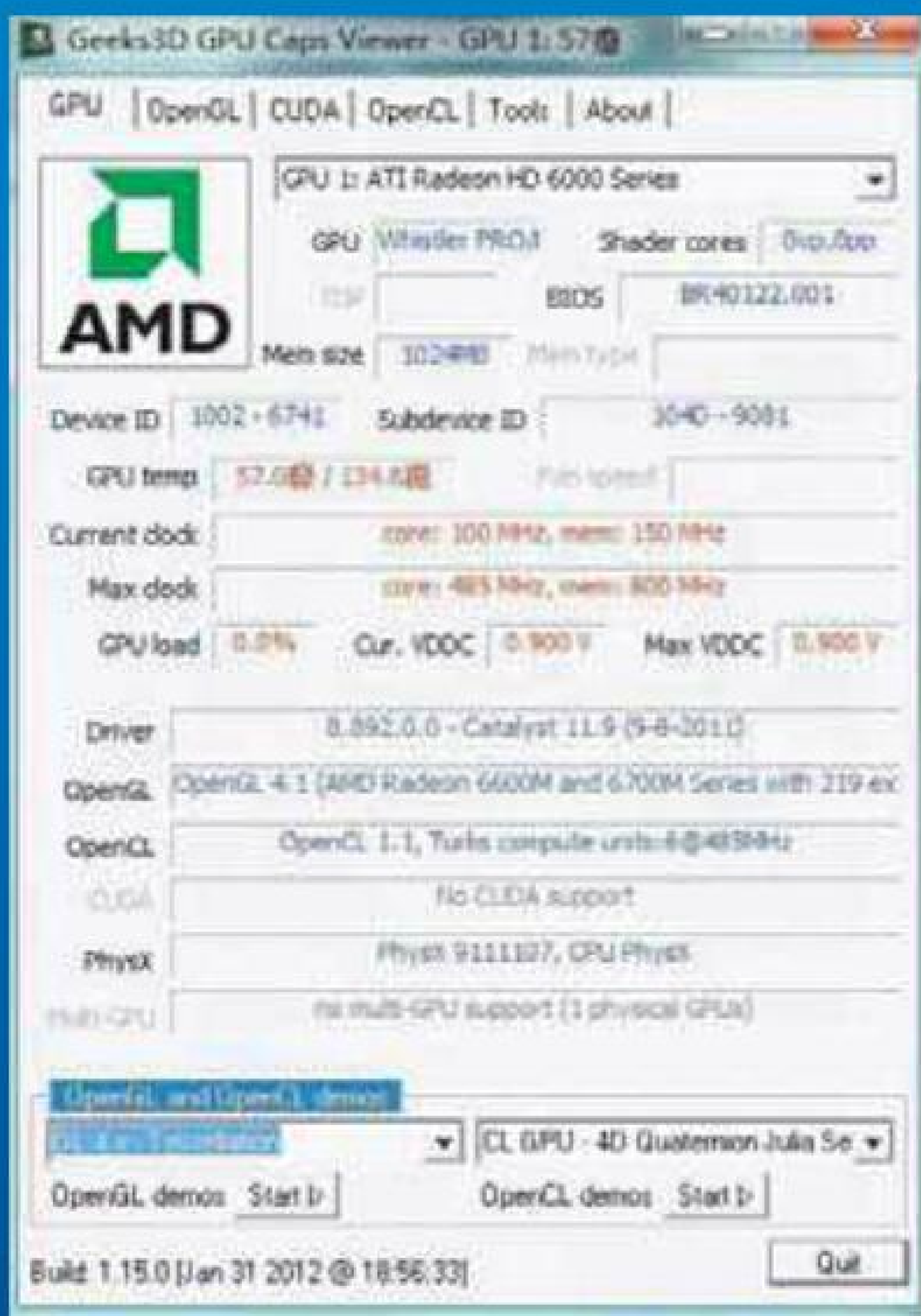
PSP模拟器jpcsp推荐配置要求

- 操作系统：Windows Vista / Windows 7
- CPU: Dual core@ 2.5 GHz 以上
- 显卡: 任何支持 OpenGL 2.0 或更高版本的显卡
- 内存：2GB或更多

PC用PSP模拟器jpcsp要求显卡必须支持OpenGL 2.0或更高版本，而由于A卡、Intel显卡以及集成显卡对模拟器的use shaders（使用着色器）选项存在兼容性问题，支持OpenGL 3.3或更高版本的nviDIA独立显卡对jpcsp兼容性最好。当勾上use shaders选项时，可能会造成图像不能正常显示或达不到nviDIA显卡那样的修正贴图的效果。

在这里推荐使用显卡OpenGL版本查看测试工具GPU_Caps_Viewer打开GpuCapsViewer.exe然后看看openGL版本多少，如右图：

如果你打开模拟器加载游戏点击启动(run)后，模拟器的窗口表示连帧数都没有显示的话，那么请重新检查你的显卡OpenGL版本是否达到2.0了，部分集成显卡很可能版本只打到openGL 2.1，虽然达到最低要求了，不过低版本对模拟器的使用着色器（use shaders）选项的影响很可能造成兼容性问题，而着色器选项可以修正一些游戏的贴图，从而获得较好的画质。还有一种情况也会导致任何游戏加载后都无帧数（FPS）显示，那就是你把“颜色质量”设置成非32位了，这时请设置成32位。



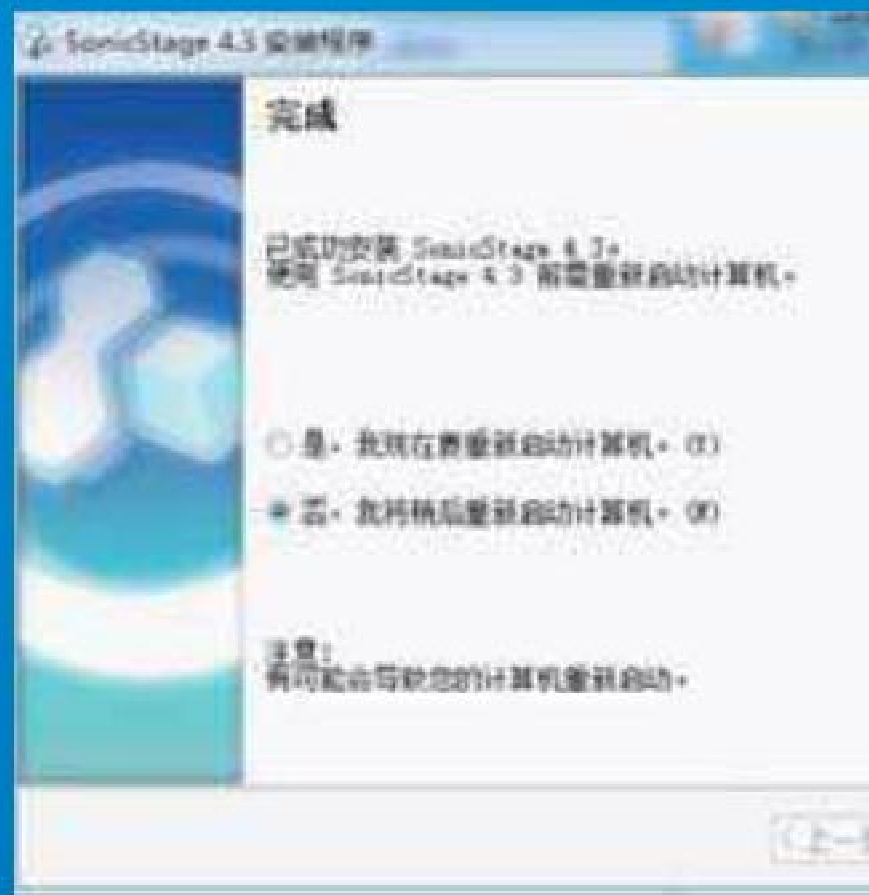
▲笔者本人的AMD 6630M显卡支持到OpenGL 4.1。

必备软件安装

以下以32位模拟器为例（64位操作系统也可以用32位模拟器）：

1 因为Jpcsp 是采用JAVA语言编写的模拟器，在win平台上我们需要建立可运行Java语言的程序环境。这里我们首先安装JAVA(JRE)。安装JRE时请不要选择“更改目的地文件夹”，否则可能造成模拟器无法识别。解压光盘内的jre-7u2-windows-i586.rar，运行区中的安装程序。

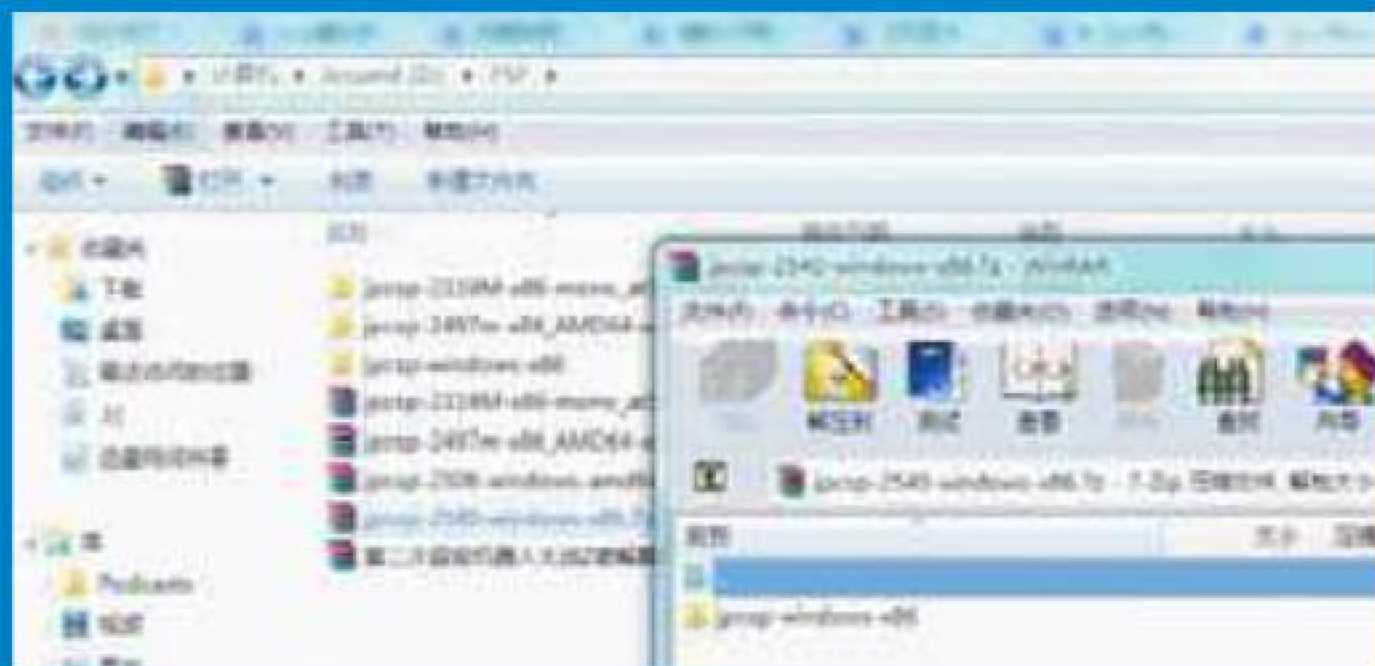




2 下载并安装SonicStage（索尼官方下载地址：http://sonicstage.update.sony.net/v4301/GA/SonicStageInstaller.exe）该软件可以实现模拟器播放游戏中的背景音乐。

安装模拟器

3 解压光盘中附带的模拟器压缩jcsp-2542m-x86_AMD64-window(mono at3+音频不卡顿修改版)，强烈推荐把显卡驱动更新到最新版本，可以避免一些显卡驱动的问题导致模拟器工作异常。



4 将游戏iso或cso的镜像文件放入模拟器文件夹内的umdimages文件夹，如果玩家的游戏有存档，则将存档文件拷贝到模拟器目录下的ms0\PSP\SAVEDATA\。在这里要注意的是iso文件可能跟压缩包图标一样（见下图），由于操作系统默认隐藏已知类型文件的扩展名，要注意放入文件夹内的是游戏ISO还是压缩包。



5 现在我们开始运行模拟器了，之前的安装步骤都没有问题的话，双击start-windows-x86.bat就可以进入模拟器界面了。



6 现在我们进行一些模拟器的基本设置。打开模拟器后按下F12键可以进入设置界面。在这里为大家介绍的是针对《第2次超级机器人大战Z 再世篇》的设置，并不一定每个游戏都适用，毕竟现在PSP模拟器本身的优化并不完善，如果大家想尝试一下别的游戏模拟效果，在这里就不一一阐述了。笔者电脑的配置是i3 2330M 2.2Ghz内存 6GB显卡AMD REDEON 6630M 1GB，系统是WIN7SP1 64位，在这里部分设置是针对A卡的，仅供参考。



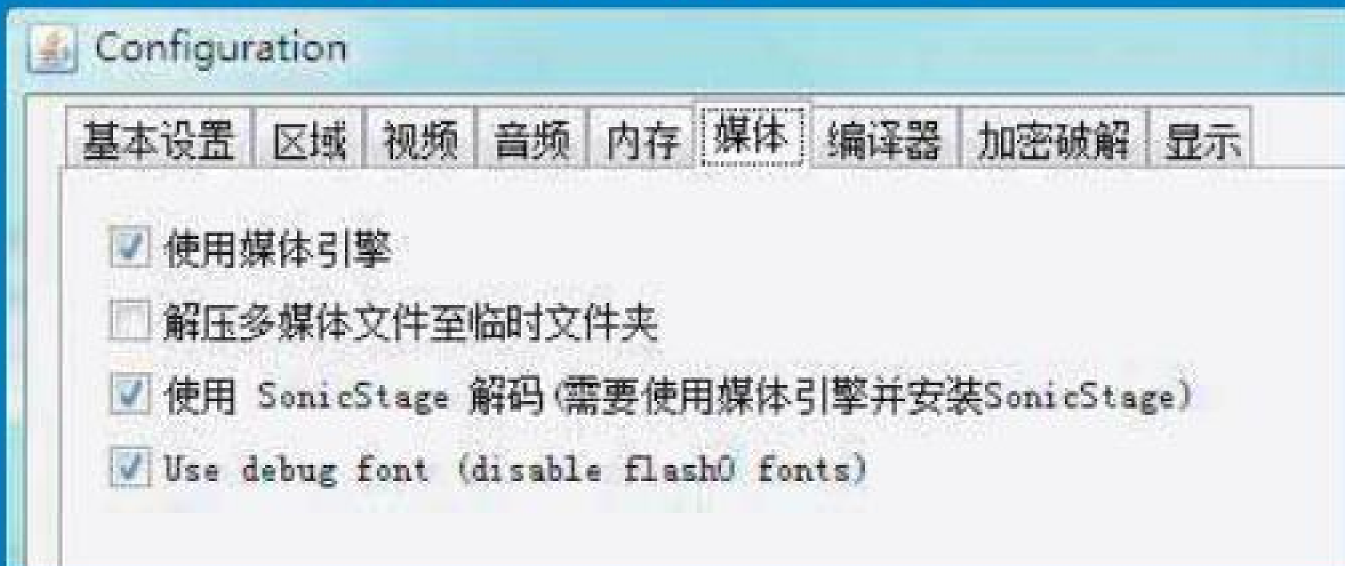


音频解码安装与设置

首先从光盘内解压mono_ATRAC3PLUS_Autoplay_assistant_tool v1.9.24.rar。注意1.9.4版本开始拥有的“虚拟桌面”功能，可能使360等安全杀毒软件误报为该工具有木马病毒或攻击系统的行为，如果安装提示有问题的话请暂时关闭杀毒软件(比如360安全卫士)后再尝试，这里要注意的是解压后的文件(夹)一定要放在同一个文件内，不然会造成一些运行方面的问题.

具体使用方法：

1.在模拟器Jpcsp的设置里同时勾上媒体（Media）选项卡的第一和第三项即可。



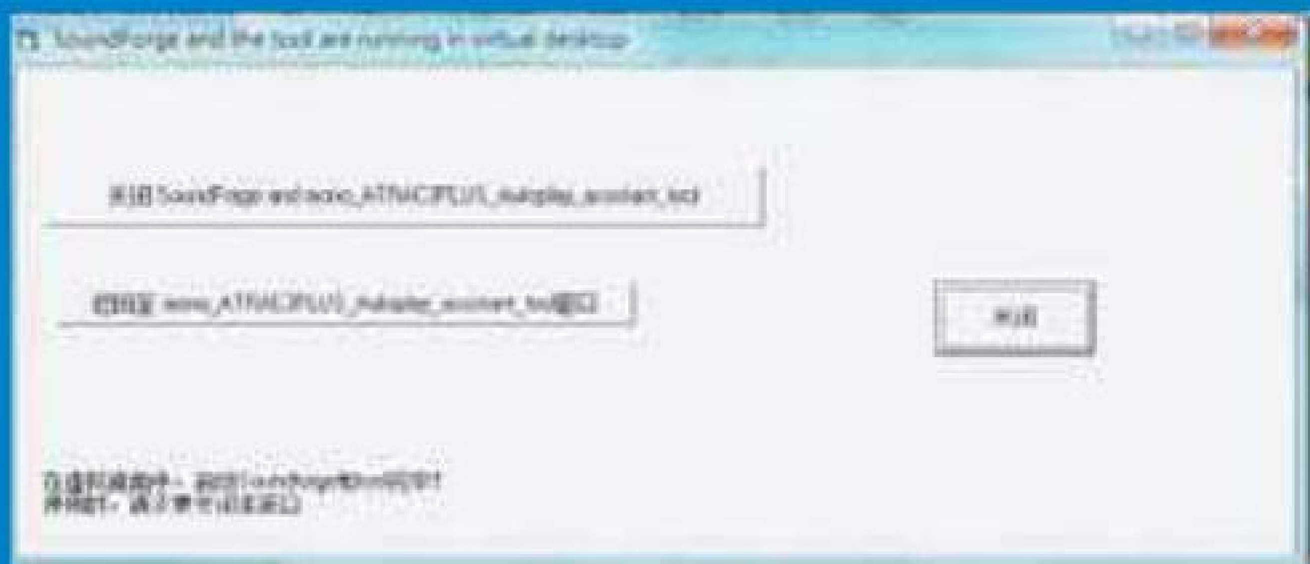
2.安装声音解码所需要的Sound Forge。解压光盘内Sound Forge 9.0.rar进行安装，安装完毕之后双击桌面的Sound Forge 9.0a，在这里注意安装Sound Forge的话需要net framework2.0（微软官方下载地址：http://www.microsoft.com/downloads/zh-cn/details.aspx?FamilyID=0856EACB-4362-4B0D-8EDD-AAB15C5E04F5）支持。如果安装出现问题请检查一下是不是这方面出了疏漏。

3.分别打开mono_ATRAC3PLUS_Autoplay_assistant_tool、PC用PSP模拟器Jpcsp和soundForge，然后



在mono_ATRAC3PLUS_Autoplay_assistant_tool的目录列表框里，双击文件夹展开至模拟器目录\tmp\游戏ID\Atrac\。比如《第2次机战Z 再世篇》对应的游戏ID是ULJS00460那么就打开至：tmp\ULJS00460\Atrac\(如下图)，游戏的ID可以在模拟器菜单：File->LoadUMD界面看到，游戏存档的文件夹编号同理。





4.用模拟器加载运行游戏。加载之后点击mono_ATRAC3PLUS_Autoplay_assistant_tool 软件的“开始”按钮，此时本工具和Sound Forge会被关闭，并在虚拟桌面后台隐藏重新运行。如果弹出正在运行之类的对话框的话，将之最小化即可。





有时候你会发现，在打开音频解码程序（在这里简称mono）时找不到对应的Atrac文件夹，甚至连游戏ID文件夹都找不到。如果出现这种情况，首先检查一下之前的步骤有没有完善，确认各软件的路径是否正确，再确认无误的情况后，请先运行游戏，耐心稍等待一会。因为在模拟器解码stereo at3+数据的背景音乐、语音、音效或解压出不可解码的mono at3+编码的at3文件时，模拟器才会自动创建Atrac文件夹，并不是一开始就会生成的。

模拟过程

先设置好按键。第一次进入游戏后，记住不要把对话给都跳过或快进了，在初次进行游戏不久后会有一次画面停止，这时不要以为是模拟器卡死，耐心等待一会，是模拟器正在在破解PGD。在TMP文件夹下会产生PGD文件。但不是一次性产生的。所以要正常游戏。进入第一章后。在第一次战斗画面时会卡住。这时也是在破解PGD。会卡个几分钟到十几分钟。第一次战斗正常结束后。去看TMP文件夹下的PGD文件。应该是1.18GB。这时就说明破解完成了。另外准备界面速度会很慢，这也是目前模拟器本身的问题所在，暂时还没有很好的解决方案。双击游戏图标（或选中游戏后点击Load载入），最后再点击Run按钮启动。模拟器会开始运行游戏。在这一步也许你可能会遇到的一些问题：比如加载游戏后模拟器马上关闭等等。首先还是要检查一下之前的步骤，还要注意你的电脑是否安装了

OpenAL或者net framework 3.5，这两个组件还是很关键的。

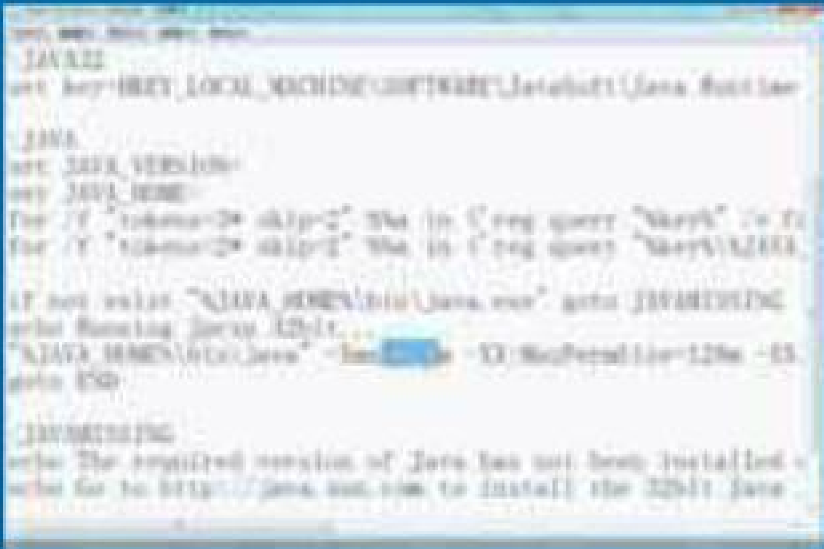
键位设置

模拟器界面下按F11可以看到的键位设置，注意新设置的键位不能跟已设置过的键位重复。在这里举个例子简单说明一下：比如说我想把PSP的方向键的“上”分配为键盘上的W，由于W已经被分配为PSP的键位“△”，你应该先把“△”那个键分配为其他键盘上未被分配过的键位，比如数字键1，然后才能将W分配给PSP的键位“上”。在Controller里选择“控制设备”比如键盘或手柄，Controller里如果选择错了设备的话，比如不小心误操作选择了鼠标，那么人物就会随鼠标的方向而自动移动。注意控制人物移动的键位除了方向键（Right、up、Left、Down），还有I、J、L、K，有些游戏需要用I、J、L、K（PSP的滑杆），来控制人物移动。



加载运行游戏无帧数(FPS)的解决方法

在模拟器目录下面有个文件名为：start-windows-x86.bat的文件，选择该文件，点击右键→编辑，（如下图）找到-Xmx1024m改成-Xmx512m后，关闭保存文件，一般即可解决问题。



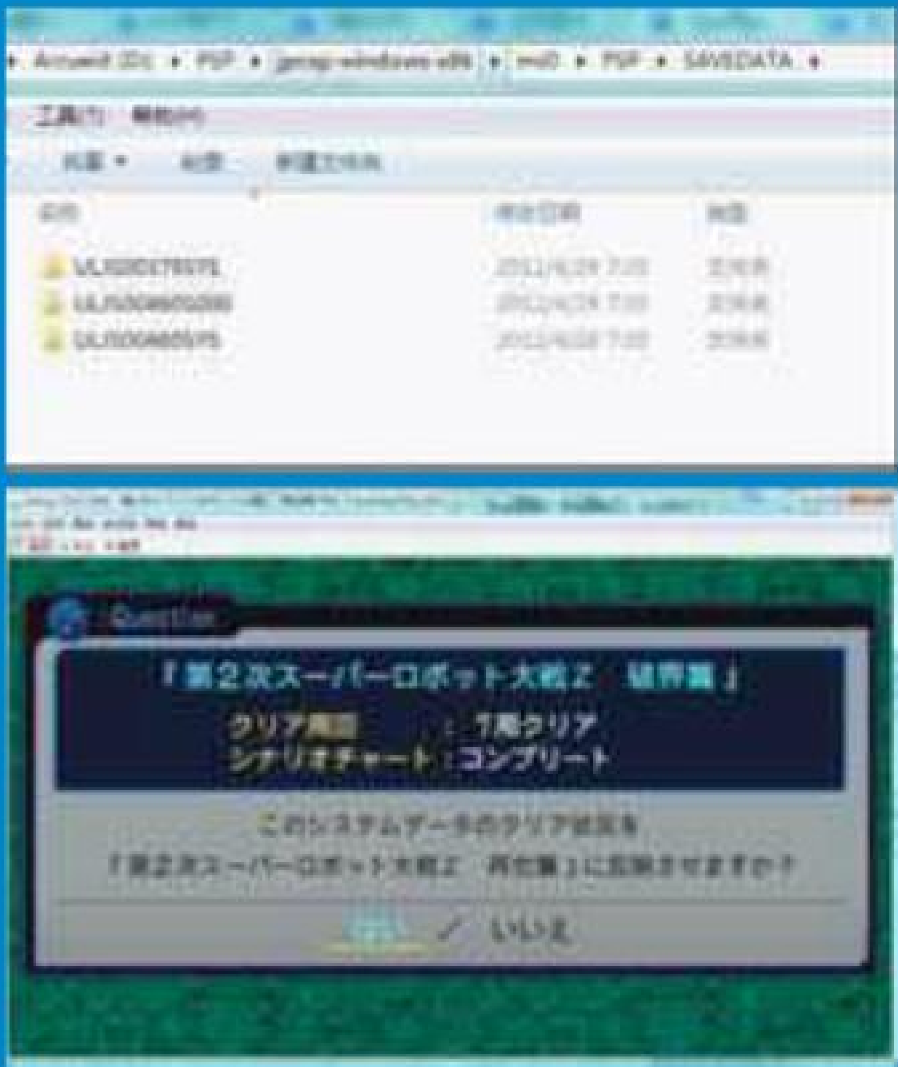
载入存档

载入存档的画面，在再世篇想继承前作破界篇的存档的话，只需提前把存档放入ms0\PSP\SAVEDATA\内，新开始游戏时即可读取载入。



语音问题的解决方案

一般来说游戏画面设置好后基本不会出现问题，主要还是在语音方面，如果开始运行后发现游戏的语音或声音有问题，记得检查几个语音解码软件如SonicStage 4.3、SOUD FOGE 9.0还有mono_ATRAC3PLUS等是否安装到位。mono_ATRAC3PLUS语音自动播放辅助工具中间的路径是TMP文件夹下的那个位置，如图。



另外SOUD FOGE 9.0路径也要选择正确，这几点都确定没问题后，重新运行模拟器，游戏里就有语音了。



其他注意事项

若你的机子是双显卡的话 记得切换至独立显卡。玩家可以尝试各种组合，找出适合自己电脑的提速设置。每次加载过游戏之后，如果更改了模拟器设置，注意需要重启模拟器才能保证设置生效。（从2403版本开始video选项卡的设置不需重启模拟器也可生效。）之前提到过，由于A卡和集成显卡对use shaders（着色器选项）有兼容性问题。

A卡和集成显卡勾了着色器选项可能导致游戏异常。如较新版本模拟器发现你显卡不兼容着色器，系统就会会自动禁用它，所以勾了也没效果。

最后

由于篇幅有限，笔者很难将所有模拟游戏时会出现的问题都解释得面面俱到，很多设置上的一些选择大家需要根据自身电脑的配置及不同游戏的需要去尝试新的选项。在这里要提醒大家的是，推荐使用原版模拟器和mono at3+音频不卡顿修改版jpcsp来进行游戏，这两个版本插件以及兼容方面相对都比较出色，至于网上流传的其他一些个人改编版本的模拟器或多或少在兼容性以及其他方面会有一些问题出现，在这里需要注意一下。



栏目主持：酷洛洛

五·一期间各地掌机市场价位是涨是稳各有不一，不过总的来说比起往年是平稳了不少，加上5月间是标准的游戏淡季，同学们现在不妨考虑出手入主机哦。



看了看日历，五月了，北半球开始向炎热的夏季过渡，一种可怕的疾病也会在初夏爆发，这种疾病被人们称为“五月病”，症状主要表现为心悸、乏力、不想做任何事情，目前有位病人已经被诊断为五月病晚期，它就是SCE新一代游戏掌机PSV，在整个五月里面，PSV平台上没有任何游戏可玩，可见这五月病的威力是何等强大，希望这位病人赶快好起来吧。

因为某些别有用心的人群故意屯货制造“缺货”假象，所以五·一小长假那三天期间各大店铺的游戏主机价格都略有上扬，不过假期过后，各种软硬件的价格马上又恢复到正常价位，毕竟目前全世界的学生都在上学，国内电玩界BOSS们都很识事务地没有什么大动作，所以目前的淡季状态是很正常的，想入手机器的朋友可谓头顶青天了。

PSV价格继续小幅下滑，港版Wi-Fi和美版Wi-Fi一样为1630元左右，港版3G保持在2000元以上；记忆棒方面，报价又创造了新低，4G\8G\16G\32G目前广州的报价分别为125\165\290\475；游戏没什么好说了，PSV这段时间只能挑些老游戏来玩了，港版游戏中除了《未知海域》和《无暇传说》以外都便宜得很，大多在180和220这两条价格线左右波动。



过了五月中旬，天气是越来越热了。不过掌机市场却不像以往五月那样火热。破解这个因素在国内的影响非常大，不得不说这直接影响了今年掌机市场的销售情况。现在买掌机的多数是核心玩家，毕竟正版游戏的价格太贵而且绝大多数没有汉化，这种情况不知道要持续到什么时候才能解决了。凡事都有两面性，虽说破解情况不太乐观，但是主机的价格现在确实非常贴心啊。

PSV价格保持稳定，Wi-Fi版价格基本还是1750左右，有些商家沉不住气搞促销，不少美版机器甚至打出了不到1700的价格，有兴趣的玩家可以留意一下，几十块钱的甜头也是甜头，不吃白不吃。不过PSV现在的游戏阵容真的不是太强，买了主机有没有喜欢的游戏也是需要好好考虑下的。PSP最近还好，港版不那么缺货，不过鉴于价格还在1000以上，还不如买3DS了。

3DS目前在核心玩家的圈子里貌似比PSV普及率要高一些，毕竟有《生化危机 启示录》、《火焰之纹章 觉醒》、《深渊传说》，《怪物猎人3 G》等大作压阵还是相当给力的，而且价格也很便宜。就目前来说如果只买一个掌机，笔者个人推荐还是3DS，价格1200左右，虽说游戏较贵，但是普及率高了以后大家游戏可以换着玩，淘二手的，算起来也不算太贵，特别喜欢的游戏入正版收藏，支持正版人人有责嘛。

PSV的配件也就只有记忆卡了，价格基本没什么变化，根据容量大小在140～500之间不等。3DS的配件估计就等破解以后出烧录卡了，不过也有可能直接从SD卡玩游戏也说不一定……这样连配件都不用买了。掌

机低价格已经持续很长时间了，估计还会持续很长一段时间。另外，iPhone和iPad也抢占了国内掌机市场相当大一片用户，毕竟人家能越狱啊……



“五·一”假期适当缓解了淡季里市场的沉闷，由于年景不好的缘故，往年到节假日之前主机涨价的习惯也不复存在了。PSV单机港版的零售价一般都不超过1700，之前首发的港版套装如今被一些商家用之前留下的包装盒装上自配的存储卡和配件套装贩卖，所以提醒大家不要执迷于“套装”二字，包装上印着的“超值”更是无从谈起。目前购机的时候除主机之外只有贴膜，存储卡和游戏是必备，贴膜市场上以组货为主，这也是商家主要的盈利要素，不过玩家也不必太过拘泥，事实证明组膜的品质和原装品并没有太大的区别，其实不妨直接购买组装膜，30左右的价格用上一年左右也不成问题；存储卡8GB和16GB是主要的选择对象，两者有100多的差价，购机时如果预算充足或者是所选的游戏比较便宜的话建议直接购买16GB，这样的话以后面对越来越多的DLC时基本上就不需要再升级容量了；游戏方面，目前PSV的游戏在20元左右，随着PSV的缓慢普及，如今很多学生玩家已经开始购买正版游戏，作为学生来说手头自然不会很富裕，但是成年人愿意将更多收入用于社交等其他娱乐项目上，而学生的零花钱指向性更为单一，游戏的更新频率也快，这也就形成了目前PSV主力的游戏购买群体。

3DS方面，深蓝色的3DS最快也要下个月才能到货，价格应该也不会有任何的炒作成分。倒是《火焰之纹章 觉醒》限定版主机现在的价格达到了3500左右，使得想收藏的玩家犹豫不决，同样是因为本作的缘故，为了其中的DLC内容，很多玩家开始关心任天堂充值卡的问题。一般常用的1000点、价格约在100左右，用法和我们的手机充值卡类似，相信日后随着任天堂对于DLC开发力度的加大，一个新的大坑已经在玩家面前越挖越深了。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD(8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1040	1130	920	920	–	70	120	180
北京	绿洲电玩	1100	1180	850	930	890	90	160	220
上海	易玩客栈	1200	1200	–	1050	1000	60	100	250
四川成都	新亚电玩	1150	1220	1180	1050	900	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1120	1180	1080	980	880	88	138	198
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1180	1200	950	800	70	100	190
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1180	1200	1150	980	800	60	90	160
广西南宁	光派电玩	1220	1250	1150	990	950	80	120	250
福建厦门	玩高数码电玩	1100	1200	1200	1000	900	100	150	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G (无锁)	3G (锁)	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1630	2020	2040	125	165	285	475
北京	绿洲电玩	1650	2050	1730	170	260	340	550
上海	易玩客栈	1700	2150	2000	150	200	330	500
四川成都	新亚电玩	1750	2080	2150	140	210	320	500
江苏苏州	哇靠电玩	1680	2080	2050	150	190	295	495
安徽合肥	大拇指电玩	1650	2150	–	140	200	320	520
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1740	2150	1800	180	220	340	530
广西南宁	光派电玩	1780	2180	–	160	220	360	540
福建厦门	玩高数码电玩	1700	2150	2100	150	200	350	550

硬件短消息

栏目主持 酷洛洛

五一小长假已过，不知道各位有没趁这个时间段入手期盼已久的游戏掌机呢，任天堂在4月底的发布会上宣布未来将会继续强化在线服务，并推出线上下载卡带游戏的功能。但和PSN不同的是，玩家还是要到实体店里购买一个下载号，才能到线上下载游戏，真是个奇怪的做法呢，这样还不如直接买张卡带更方便。不过，管他呢，下面一起来看看本辑栏目的新奇周边吧。

文 钢琴

3DS专用方向盘式握把

品名：ハンドルグリップ(3DS用)
种类：握把
出品：Cyber
对应机种：3DS
官方价格：1180日元







有玩过Wii的同学相信都不会对这一大块塑料板感觉到陌生，在Wii上玩《马里奥赛车》之类的竞速游戏配上这个方向盘的确是能提升游戏体验。方向盘背后对应3DS的L、R两键的扳机键按上去手感应该不错，反正怎么也应该比3DS那L、R键好按得多。对于这次的3DS专用版本来说，是不是有点太大呢？

内藏充电功能保护包

品名：セミハードチャージケース
种类：移动电源/保护包
出品：Cyber
对应机种：3DS
官方价格：1,980日元





麻雀虽小五脏俱全，这个拥有充电功能的保护包真是既新奇又实用：使用四节五号电池作为电源；保护包内部附带充电开关，不需要充电的时候可切断电源；硬胶制的充电架有两个收纳NDS或者3DS游戏卡带的凹槽、另外在提供充电功能的同时也能给3DS更深层的保护，这样的设计在掌机保护包的发展历史中也算得上是首创。

《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》主题贴纸

品名：ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D 3Dステッカー
种类：装饰贴纸
出品：SquareEnix
对应机种：3DS
官方价格：720日元

SE旗下的王牌养成RPG即将要登陆3DS平台了，所以SE厂也顺势推出对应3DS的专用周边，这款斗恶龙怪兽篇主题装饰贴纸目前有三个不同款式供玩家选择，产品内含一张3DS面盖贴纸。







3DS大容量内置型电池包(2850mAh)

品名：メガバッテリーパック3D
种类：电池
出品：GameTech
对应机种：3DS
官方价格：3360日元

大概是出于安全考虑，目前大部分便携电子产品的电池容量都不会太高，包括手机和游戏掌机在内，电池容量普遍在1500左右。3DS的电池容量也是低得可怜，在3D效果、无线联机、无意识通讯等烧电功能面前，3DS那1300mAh的电池容量是显得多么的不堪一击，不想多带一块移动电源的朋友可以考虑下这种内置式的电池包，GameTech出品的这款电池包容量高达2850mAh，足足是3DS原配电池的两倍有多，绝对可以满足大部分玩家的出行需求，装备上之后，厚度也只是比原来多三毫米左右，颜色种类方面大家也不用担心，3DS所有颜色都有对应的版本可用。



PSV金属色握把

品名：アシストグリップ(メタリックレッド)
种类：握把
出品：CoolClown
对应机种：PSV
官方价格：1380日元

PSV在手感方面已经超越了前辈PSP，不过对于格斗类等操作比较激烈的游戏，还是有点吃力的，给它多套一个手感舒适的握把则能很好的提高这些游戏的游戏体验，目前市面上也已经有各种PSV的握把销售，如CoolClown出品的这款PSV专用握把可以为你增强手感，且装拆容易，不影响所有的端口和按键操作，颜色方面稍微有点优势，对金属色有特别好感的朋友应该会喜欢。







双重防护手绳

品名：ダブルストラップ for PlayStation Vita (ブラック/ホワイト)
种类：手绳
出品：Hori
对应机种：PSV
官方价格：580日元

这款由Hori推出的双重防护手绳，除了一般的皮制手绳部分外，还加入套在手指上的保护环，同时套上后就可以给予玩家在游戏中的双重防护，以全新的手绳套入方式来防止你的PSV因一时手滑而掉到地面上，是不是很有心思呢？另外产品还有两种颜色选择，不过究竟同时套上手绳和指环后，会不会影响游戏手感呢。









游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



提供

高达再度屹立于大地——"高达前线东京"开张！



■等身大高达像后面就是Diver City东京广场。

2009年在东京台场潮风公园展示等身大高达像再度于台场登场，此次是作为高达主题设施"高达前线东京"开张的一环展出。

于4月19日开张高达前线东京位于台场的复合设施"Diver City东京广场"的七楼，内设有放映区、博物馆区、拍照区等设施，下面就让我们一一来看下。

在广场一楼的门前，立马映入眼帘就是等身大的高达像，并且高达像附近就是草坪，游客可以在这里休息，与高达合影留念。有意思的是高达像每隔一段时间头部就会转动、胸部的排热口还会喷出气体。

在露天广场一角，是高达咖啡的2号店，和秋叶原的1号店一样，这里贩卖各种高达主题的食品和饮料，店员也是军服打扮。并且开业期间还有许多限时商品，非常适合用来作为手信。



■排热口喷烟的时候附近的喇叭还会响起动画中的BGM。



■店员说"欢迎光临"的同时还会敬礼。


■各种适合作为手信的商品。

上到广场的7楼后就是高达前线东京了，设施的重点之一是放映区“DOME-G”。这是一个直径16米的巨蛋型房间，内设有巨大的球型屏幕、6台投影仪和13个喇叭，游客在这里可以欣赏到由夏亚的声优池田秀一解说的一段约15分钟影像。影像包括了等身高达的从头到脚实拍、“《高达》系列”的名场面与CG等，非常具有魄力。

看完放映区的影像后接着来到的是博物馆区和拍照区，其中博物馆区中陈列着历代《高达》作品的制作资料与原画，并且这里还有电子资料库，游客通过点击触控板上的按钮，就可查看对应的作品、角色和MS的解说。拍照区则设置了很多用来给游客拍照的模型，有1：1的强袭自由高达胸像、核战机，1：3000的阿·巴瓦·库要塞等。





▲各种原画和设定资料对于高达粉丝来说就如宝物一般。





▲放映区内部是禁止拍照的，只能看看门面和前台小姐了。





▲电子资料库，游客在面板上的操作会反映到大屏幕上。



▲强袭自由高达的胸像，和前面的人对比大小立判。



▲阿·巴瓦·库要塞模型上还装有投影仪，用来给拍照区的内壁投影。



▶核战机还原了阿·巴瓦·库要塞战役最后阿姆罗脱出的一幕。



▶和《高达》角色的合照点，只要通过操作面板就可选择想要拍的角色。



◀高度还原的MS驾驶舱，能容下两个人，方面合照。

▶除了之前介绍的区域外，高达前线东京里还有模型展览区和购物区。




白菜
提供

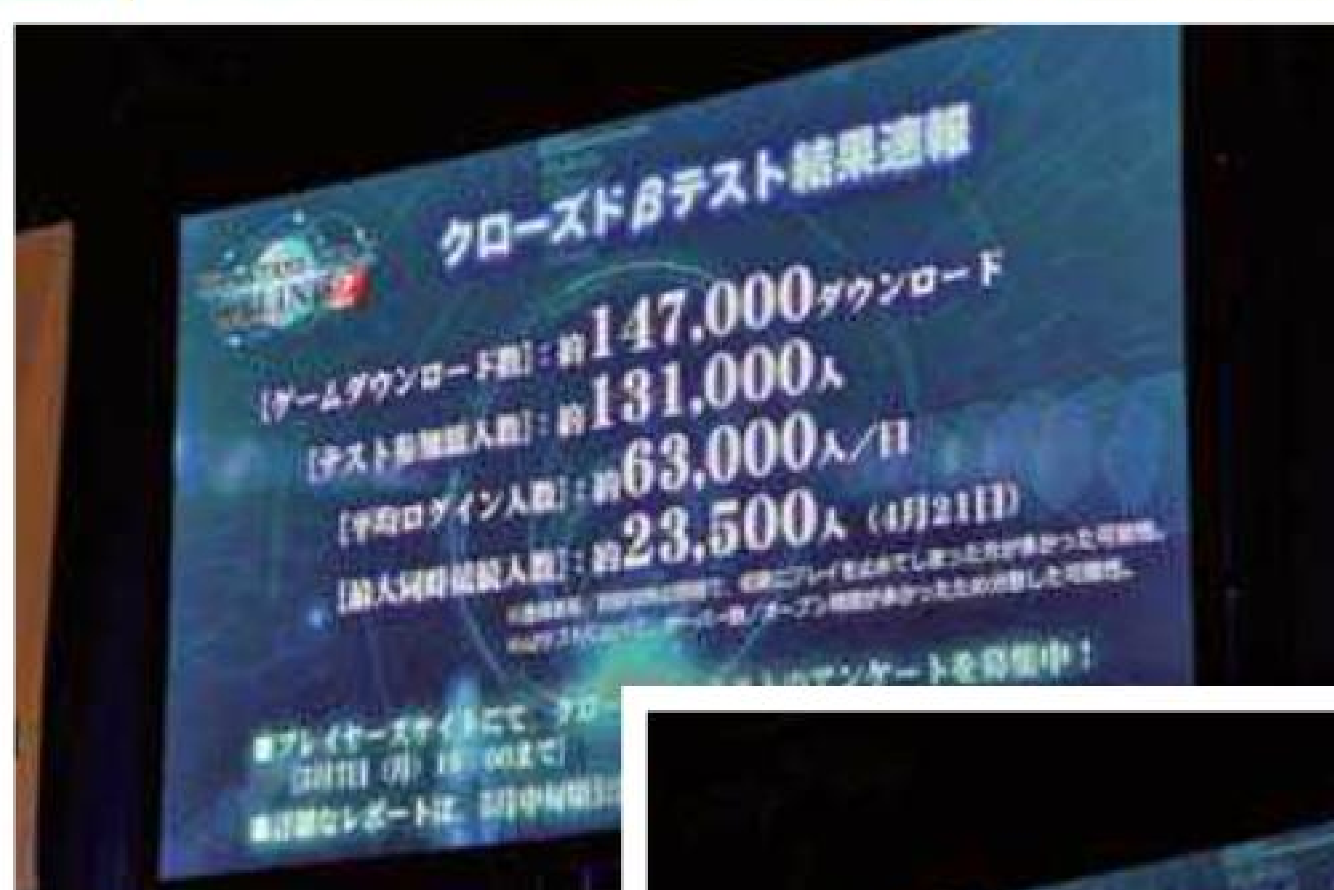
《梦幻之星在线2》第二次FANS报告活动

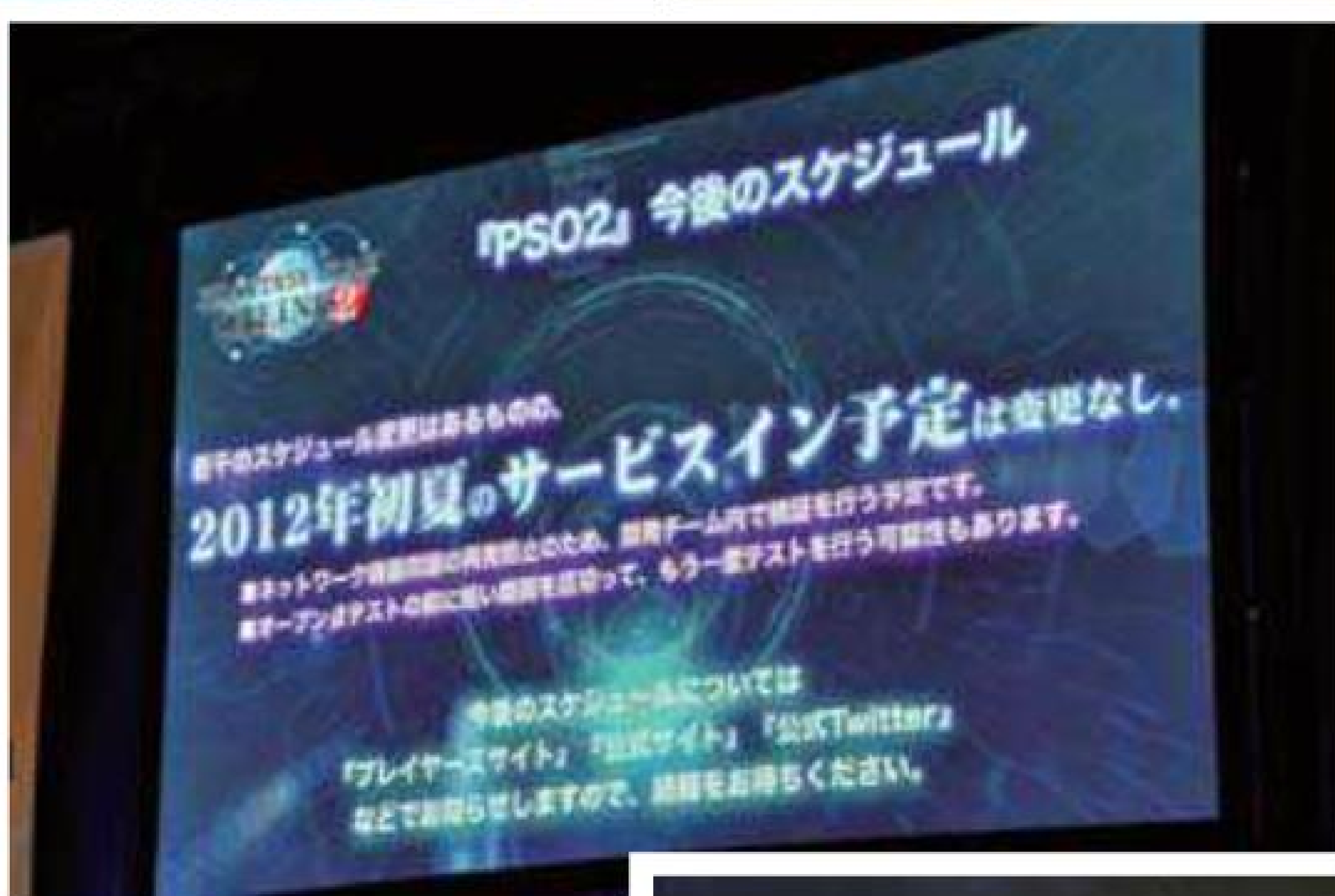


▲现场座无虚席，也证明了这款作品受到的重视程度。

5月3日，正值在日本秋叶原举办的“第5回 秋叶原PC游戏祭”第一天，SEGA官方开展了大型多人在线网络游戏《梦幻之星在线2》（以下简称《PSO2》）的线下聚会活动。在这次活动中，《PSO2》的导演木村裕也以及制作人酒井智史登场，进行了前段时间刚刚结束的β版封测的报告，还发表了今后的计划。

首先是β版封测的报告。在测试开始阶段，服务器不断出现网络连接切断和严重延迟，使得游戏无法正常进行。对于这一点，酒井解释为“网络服务器出现了故障，并非游戏本身的技术缺陷”。测试开始的时间为4月19日，之后不断进行调整，于4月26日彻底将其解决，因此将原定于28日结束的测试延长到了30日。令人欣慰的是，虽然网络部分经历了长时间的困难，但测试者们的积极性很高，约有七成的测试资格当选者保持了在线率，最高同时在线人数达到了23500人。关于今后的计划，考虑到这次封测出现的问题，SEGA决定在β版公测之前追加进行一次网络压力验证测试。而游戏正式开始运营的时间没有变动，仍然是2012年夏。





▲►即使网络出现问题，日均上线人数也有63000人。除追加网络压力验证测试外，正式运营的时间没有变化。

接下来公布了一些预定更新的内容。首先是β版公测将会增加全新的星球“利利帕”，设定上是被毁灭的荒芜之星，拥有全新的场景“沙漠”以及全新的敌人“机甲种”。角色的等级上限开放，从封测的LV20提升至LV30，预定正式运营时首先会提升到LV40，难度方面也会追加Hard模式。而作为正式运营时的新要素，将会增加竞速任务，比较玩家的通关时间；场景会追加“冻土”；新的武器道具、玛古第3形态以及AC点卷（游戏中的现金兑换货币）可兑换的服装也会陆续加入。AC的兑换比例为1AC=1日元，不过商店物品的价格不能以测试版为准，在运营开始时将会做出相应调整。



▲▼►荒芜的星球“利利帕”，场景充斥着旧文明风格，还有机甲种的敌人。









▲正式运营后的全新要素。




▲沙漠中激烈的攻防战，有不少特有的机关和敌人。

接下来的询问环节中，官方选择了在调查中提问者较多的问题进行了解答。关于角色在服务器之间的移动（相当于转服），酒井表示会进行考虑；而很多人关心的武器问题，酒井也明确表示还会进行追加，目前已经确定战士会追加拳套和双头剑，相信枪手和法师也会有相应的追加武器。最后酒井还亲自演示了新场景“沙漠”的游戏过程，让在场的玩家看到了很多全新的要素。酒井表示，在这次测试中收集到的意见将会反映在下次测试中，请大家期待。



提供

《秋叶原之旅 加强版》官网公布
文月琉衣声优日笠阳子的语音留言




在PSP游戏《秋叶原之旅 加强版》的官方网站“SPECIAL”页上，放出了日笠阳子的语音留言。日笠阳子是游戏女主人公文月琉衣的声优，这次又演绎了她所擅长的“黑长直”。这次公布的语音讲述了游戏录音前后的有趣故事，有一定日语基础的可以去听一听。此外，官网还从4月25日～5月10日举办了4名角色的台词投票活动。每名角色列出4句游戏中的台词供玩家选择，得票最多的一句将作为今后官网的角色语音试听发布。这些投票项还是蛮有趣的，下面就为大家翻译一下。

文月琉衣（声优：日笠阳子）的语音

1.如果那个就算接吻的话……那我、我也算是初吻呐！（得票率：45%）
2.他是……我的……那个……男朋友。（得票率：31%）
3.你真坏……（得票率：20%）
4.嗯，努力吧！（得票率：4%）

北田舞那（声优：中村绘里子）的语音

1.喂！呃……哎？别，别拍照！（得票率：49%）
2.爱情表现！（得票率：27%）
3.那样我就没法唱歌了哦？你别和大家一道起哄呀！（得票率：15%）
4.注意！别说废话！专心把目光投向我们！（得票率：9%）

阿倍野优（声优：柿原彻也）的语音

1.我好像第一次有点开始喜欢你了。（得票率：40%）
2.哈哈，反应不错嘛。女装得总算有价值了。（得票率：33%）
3.没有要逃跑的意思啊？你的血似乎很美味。（得票率：14%）
4.哼，给我记住，下次不会输给你！（得票率：13%）

信君（声优：间岛淳司）的语音

1.（唔，冷静，别把别人的话想得那么淫荡！归根到底我是生活在二次元世界的人！）（得票率：36.5%）
2.我买来的工口游戏除了BUG以外都是事件收集率100%的……（得票率：28%）
3.荒唐！这从心底涌上的激情毫无疑问便是我的真意，到底是被谁引导出来的……（得票率：25%）
4.而且啊，比起被人爱，我更希望去爱别人，这才是真正的爱。（得票率：10.5%）

便携领域

5月4日，三星在英国伦敦正式发布了GALAXY S系列第三代智能手机——三星GALAXY S III，这款新品在外型方面相比前两代产品更加圆润，功能方面则加入了全新的S Voice语音识别系统和S Beam分享功能，这款手机预定五月底开始上市，对于Android用户来说，这台机器无疑又将成为新的目标。

情报室

乔布斯曾扮演罗斯福激励苹果员工



苹果前CEO乔布斯一直都给人留下脾气暴躁、要求苛刻的形象，但在近日公布的一段早期的苹果内部视频却让很多人大跌眼镜。1984年，苹果已经发布了Macintosh，为了打破IBM在PC产业的垄断地位，它们进行了一次销售会议，会议上播放了这段时长为8分45秒Mac机内部营销短片，名称为《1944》。该片以第二次世界大战为背景，并将攻守双方改为苹果和IBM，当时还非常年轻的乔布斯在装扮上刻意模仿在二战期间担任美国总统的富兰克林·罗斯福，并不时冒出一些罗斯福的经典语句，希望能够在会议上以此点燃与会员工的热情。尽管乔布斯对罗期福的模仿非常拙劣，但是当时他的这一举动的确为激励员工取得了很好的成效。



魅族MX双核与M9智能手机将升Flyme OS 1.0系统



魅族正式宣布旗下魅族MX双核智能手机与魅族M9智能手机将于6月升级至全新开发的Flyme OS 1.0(基于Android 4.0)操作系统。这标志着魅族在售的全线手机产品即将跨入Android 4.0时代。届时魅族MX双核和M9手机用户可直接在手机上在线升级新操作系统或在魅族官方网站下载最新的Flyme OS 1.0操作系统固件进行升级。全新Flyme OS 1.0操作系统是魅族为其新一代智能手机倾力开发的创新之作，该系统将提供逻辑更清晰、操作线程更短的用户交互，令功能一目了然、易用顺手，全新系统UI在清新简洁的基础上使界面表现更富个性化，新增的大量动态效果让手机更加善心悦目。此外，魅族大力倡导的手机云服务在新系统上也将开始新一轮的功能升级。



台湾和日本的iPhone充电中飘果香?



有关苹果设备的“气味事件”愈演愈烈，最近许多台湾iPhone的用户宣称，他们的iPhone设备在充电时，耳机插孔闻起来有一种菠萝的香味，甚至还有桃子、苹果以及芒果的香味，因此用户怀疑自己是不是买到了山寨的iPhone，类似的情况在日本也有发生。之后台湾的晚间新闻报道了此事，称这些手机既不是修改过的iPhone，也不是黑手机或者伪造手机，而是合法销售的iPhone手机。为什么这些合法销售的手机会散发出菠萝的气味呢？对此，专家分析称，这种气味是来自电路板上的清洁有机溶剂，当iPhone在充电的时候，电路板会变热，有机溶剂的残留物遇热挥发，从而散发出菠萝的气味。虽然现在很难定论这种气味是否有害，但是专家建议iPhone用户还是少闻或者不闻，而且遇到类似情况时也不必大惊小怪。



Android 4.0新机 双核LG Optimus L7开售

早在两个多月前的MWC大会上，LG推出了三款Optimus L系列新机，最近，其中配置最高的L7已经于韩国当地时间5月2日正式开卖。根据之前的了解，LG Optimus L7将运行Android 4.0系统，拥有一块采用浮动质谱技术的4.3英寸WVGA级触摸屏，能够让手机屏幕中的内容看起来像“悬浮”在屏幕上一样（大概意思是让玻璃面板变薄，显示内容更加突出），搭载1GHz双核处理器，同时还配备500万像素的主摄像头，支持0.6秒自动对焦。此外，该机的机身也比较薄，厚度只有8.7mm。LG Optimus L7出货机型将有黑、白两个颜色可选，目前仅在亚洲开售，随后还将在其他国家和地区上市。而在价格方面，该机售价约合人民币2700元左右。



周边屋

这次为大家带来一款不知道该怎么形容的iPhone保护壳——“世界最重最硬iPhone壳”，这款号称世界上最重最坚硬的iPhone 4外壳出自日本人之手，重达2.1公斤、12.7毫米厚的这个壳子可以承受子弹的射击……其实我想说的是，这个东西真的会有人买吗?





软件园

iOS

爱买



类型：生活	厂商：上海巨兴
价格：免费	版本：中文版

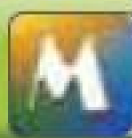




自从团购这个商业模式出现后，确实给不少人带来了实惠和方便，但同时多如牛毛的团购信息和乱七八糟的支付方式也给大家造成了困扰——而这次推荐给大家的“爱买”可以让你在团购时省下不少精力。“爱买”的主界面类似蜂巢样式，在选定所在城市后就可以快速进行团购了，各种团购信息可以按照最新、人气或者价格进行排序，同时也可以进行分类切换和搜索，看到满意的团购信息直接点击即可进入，而利用手机的LBS功能还可以快速查询到用户周边的美食或娱乐团购信息。本应用最大的特点在于整合了银联和支付宝两种支付方式，特别是银联的快捷支付非常方便，在熟悉流程后可以非常便捷地在手机上进行操作。总的来说，本应用客户端在界面和用户体验上做得不错，如果你是一个团购爱好者，不妨尝试一下吧。

Android

时光电影



类型：生活	厂商：时光网
价格：免费	版本：中文版





看电影是很多人平时休闲娱乐的一项重要活动，但走到电影院该选择看哪部电影又非常让人苦恼，有时经常会被电影的强势宣传所打动，看完后却发现是一部烂片而大呼上当受骗。现在好了，“时光电影”这款应用能帮你选出好看的电影，让你不再为被烂片困扰。本应用由著名电影评论网站“Mtime时光网”出品，青绿白的配色显得干净利落，在主界面用户可以查看到近期上映的新片和评分，点击进入还能查看到影迷们详细的文字影评，给自已选择电影做一个参考。而本应用最大的特色在于收录了全国360个城市1600多家电影院的放映时间和票价，用户可以更方便地提前安排观影时间和地点。虽说本应用并无太大的创新功能，甚至只是把网站上的资料内容整合了一遍，但对于喜欢看电影的用户来说，在手机中常备一个这样的应用还是非常有必要的。

iOS

神偷鲍勃

Robbery Bob

■Chillingo ■PUZ ■0.99 美元 ■英文版



本作是Chillingo最新出品的一款"入室行窃"作品，游戏中玩家将扮演小偷BOB潜入各处对财宝箱进行盗窃。本作的画面以2D背景3D人物结合的方式进行呈现，BOB行窃时要非常谨慎，需要小心翼翼地躲避屋主和警卫员的视线，通过在木箱、花盆、地板裂缝或者马桶等地方进行躲避。游戏中时常会与屋主擦身而过（类似《潜龙谍影》，潜入感很让人紧张），如果不小心碰到的话，除了被追赶暴揍外还可能被闻风而来的彪悍警察送入监狱。值得注意的是，奔跑会消耗Bob的体力，而且奔跑时发出的响声很容易惊动那些敏感的家犬，所以不到万不得已时尽量不要奔跑。此外，拿走房间里的电脑、手机、唱片等物品在过关时会有加分效果。虽说本作有模仿《间谍鼠》的嫌疑，不过充满挑战的关卡和高度的可玩性都值得喜欢益智类游戏的玩家尝试。









Android

破冰男孩乔

Icy Joe

■Chillingo ■ACT ■0.99 美元 ■英文版



相信许多玩家对FC上经典的《敲冰块》有着印象，本作的主题跟《敲冰块》有些相似，故事讲述小男孩Joe掉到了一个冰窟窿中，而他的手上只有一个木头锤子，玩家则要扮演Joe不断向上攀登，并最终返回到阳光明媚的地面。游戏中需要通过重力感应控制Joe的左右移动，点击屏幕上任意位置，Joe就会跳起来，如果上面有冰块的话，Joe就会用锤子敲碎冰块，如果没有冰块的话，Joe则会直接越过上面的冰面。在不断攀登的同时，玩家还要应付北极熊、企鹅、海豹等敌人，并且还有一些简单的解谜要素等着破解，比如可以收集的"爱斯基摩女孩照片"有时被放置在关卡中一些很难到达的地方，玩家需要推动冰块，并快速爬上去选择时机跳到放置照片的地方。总的来说，本作是一款素质还不错的动作游戏，非常适合在闲暇时间拿出来放松一下心情。









游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

前段时间的《机战》、《火纹》等大作陆续发售，相信大家一定玩得非常爽快吧。这半个月算是游戏空窗期，拿得出手的也就一个《无双VS》，不过动漫改编游戏可不少，这次的“美图秀”就收录了“特快专递”里两部作品的相关美图，一起来看看吧！





白菜：雏可爱爆表了！难以相信只有3岁啊！

阿鲁：果然还是更喜欢二次元的LOLI，要是这放在三次元说不定就被吵到再起不能了，当然本人也不控LOLI就是了。





白菜：粉红色……不，我什么都没说。

酷洛洛：不就粉红色闹钟么，看你激动得……

半夏：上面两人严重卖萌。







**酷洛洛:**我妻的主要武器可是斧子呀。

**阿鲁:**口胡！我妻的主要武器明明是YUKI。

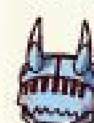








**酷洛洛:**这个9th看起来柔弱了一点。

**阿鲁:**9姐可是好人啊，就是身世惨了点。

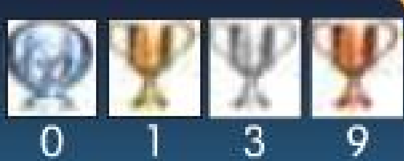


白金殿堂

栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

逃脱计划


0 1 3 9



◆SCE◆PUZ◆2012年2月14日
◆全奖杯难度：1◆全奖杯所需时间：约3小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无


阿鲁

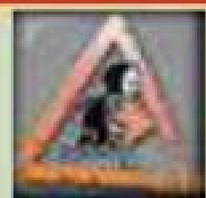
游戏综述

《逃脱计划》是一款比较有趣的迷宫脱出类下载游戏，每一关只需稍加思考再加上不那么复杂的操作就能通过。本作的奖杯也很好拿，遗憾的是没有白金奖杯，虽然不少奖杯的拿法涉及到游戏中一些隐藏要素或需要一些小技巧，但总体来说比较简单，通关两次即可全部入手。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
铜	逃狱	完成第二大关
铜	走人	完成第四大关
铜	远离垃圾堆	完成第六大关
铜	火箭	完成第八大关
铜	小问题	用5种不同的方式杀害瘦黑
铜	大麻烦	用5种不同的方式杀害胖黑
铜	实验对象	在6个关卡将黑羊当作实验对象
铜	绊倒	在5个房间内绊倒瘦黑
铜	墨水打翻了	在12个不同的地方杀害甲乙丙
银	一闪一闪小星星	在每道关卡取得3颗星评价
银	死神来了	在每道关卡死亡
银	警告牌收集狂	收集所有警告牌
金	完美大脱走	在挑战模式中，在瘦黑和胖黑死亡总共不超过20次的情况下完成整个游戏

奖杯打法

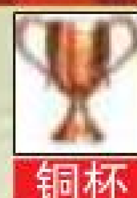


绊倒


铜杯

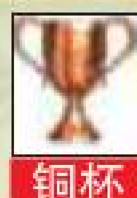
可以绊倒瘦黑房间有监狱1的由左边退场（点击门上面的牌3次就会掉下来，一定要在没开门以前点才有用）、注意小东西（不点击地上的砖块）、弹指之间（不点击地上的砖块）、小心空隙（用背触板点击扫把，控制瘦黑走过去）和工作室2的火箭王（不点击地上的砖块）这5个关卡。

实验对象

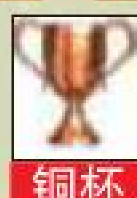

铜杯

在有羊的关卡让羊死掉即可，有羊的关卡如下：监狱1·送你一程；监狱2·请坐好、灰色死囚、夺命飞镖；工厂1·赶羊；工厂2·跌入情海；垃圾场1·羊救星、从天而降、漂浮；垃圾场2·烤羊排；工作室1·小心爪子、羊保镖。

小问题


铜杯

大麻烦

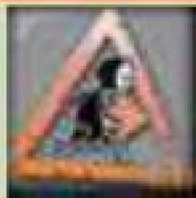

铜杯

游戏中可以杀死胖黑和瘦黑的方式有很多，例如让他们摔死、被尖刺戳死、被刀刃砍死、被门压死、被钢水烫死、碰到有毒液体或气体等。

一闪一闪小星星


银杯

游戏已经更新了1.01版，关卡的评价只计算通过时间，不用再考虑操作次数，这样一来只要搞懂每一关的通过方法后，很容易就能达成三星评价。

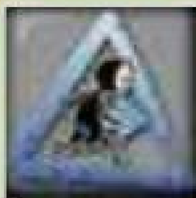


墨水打翻了

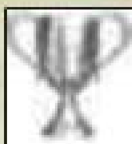


铜杯

可以杀死甲乙丙的房间如下：监狱2·请坐好（用背触板点击墙壁让两个甲乙丙走在一起，引诱两人一起射羊，可以射死其中一个甲乙丙）、夺命飞镖；工厂2·往下掉、步步高升、易碎品；垃圾场1·羊救星、升降机、谁在那边、手指运动、漏电；垃圾场2·二手烟；工作室1·引开注意。

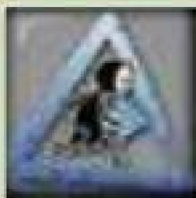


死神来了



银杯

大部分关卡都可以很容易死掉，下面列出不容易发现死掉方法的关卡：监狱1·由左边退场，方法为把门上面的指示牌弄下来，绊倒瘦黑；监狱2·破门而入，方法为让胖黑走到最左边，然后让瘦黑按下左边的按钮；监狱2·大风扇，方法为用门压死；工厂1·称重量，方法为等第5个油桶出现后会漏油，碰到就能死掉；工厂1·赶羊，方法为用门压死。



警告牌收集狂



银杯

游戏中，每一大关都有数个警告牌可以收集，警告牌的位置都比较隐蔽，下面列出所有警告牌出现的关卡和位置。

监狱1

警告牌名称	关卡名	位置
羊出没主意	弹指之间	左上方，第三个出现的牢笼里，需等待一段时间
跌入陷阱	小心空隙	中间齿轮的上方
巨大苍蝇拍	闪过	苍蝇拍的背面
回收胖黑	送你一程	关胖黑牢笼的背后
一片漆黑	落荒而逃	背部传送带的左下角，把镜头推向右边就能看到

监狱2

警告牌名称	关卡名	位置
触电	灰色死囚	铁板后的墙上
回收瘦黑	破门而入	下层房间利用背触板将杂物箱上的盒子弹开就能看见了
安全降落	准备床铺	把下层的床弄倒就看到了

工厂1

警告牌名称	关卡名	位置
肚子发胀	深呼吸	场景右上方
融化	称重量	上方经过的第四个油桶上
压扁	倾斜	第三层的左下
大风扇	吸烟可以致命	里侧一排油桶的最左边

工厂2

警告牌名称	关卡名	位置
甲乙丙	往下掉	第三个没有油桶的管子，推出来就能看见
放气	窒息	风扇上面，转动风扇吹散毒气后就能看到
水管冒烟	慢慢来	将画面移动到最右侧就能看到左上的警告牌了
顺手牵羊	跌入情海	草堆背后
头上有刺	步步高升	转动风扇将升降梯升到最高，警告牌在升降梯的底部
小心尖刺	易碎品	场景左上方，中间的油桶和下方的尖刺之间

垃圾场1

警告牌名称	关卡名	位置
羊入虎口	救生气垫	下层右下方
小心锤头	大锤头	锤子的背后，锤子放下后就能发现
巨大泡泡	大气泡	吹气泡机器左边
巨型齿轮	气泡漫游	最上方右侧的齿轮上，需要等其转动一段时间才能看到
气球破了	上刀山	下排尖刺左下空隙里
流沙	敬酒	场景右上角

垃圾场2

警告牌名称	关卡名	位置
旋转刀片	特大风扇	转动风扇，将升降梯升高，警示牌就在升降梯的底部

工作室1

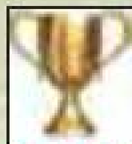
警告牌名称	关卡名	位置
双电球	热咖啡	场景右上方
逃脱	下油锅	火箭上
机械爪子	小心爪子	最上方的爪子上
障碍物	大梁柱	巨大升降梯下方

工作室2

警告牌名称	关卡名	位置
火箭	火箭王	在上升的途中就能发现

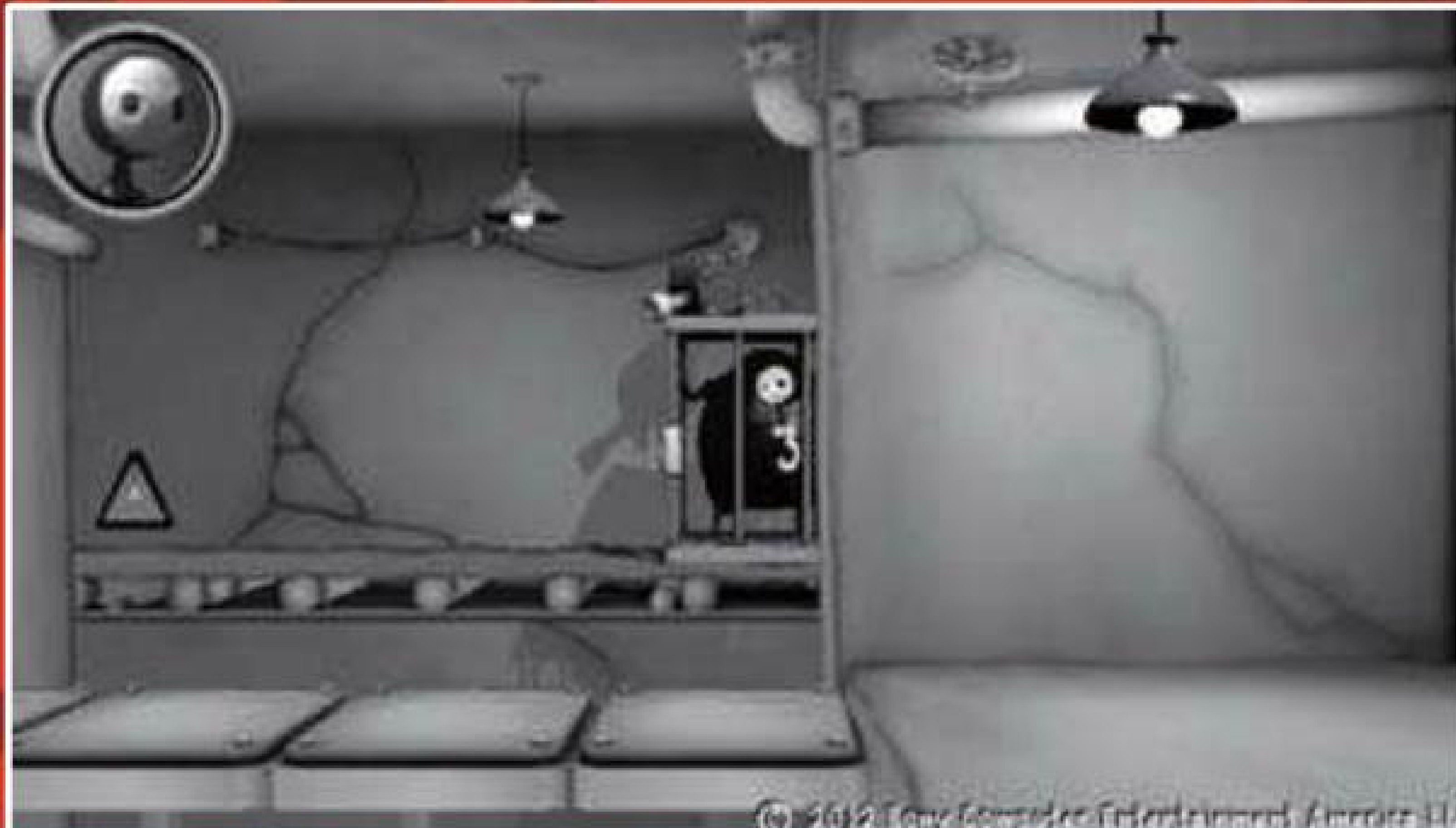


完美大脱走



金杯

挑战模式需要从头到尾将游戏重玩一边，由于之前已经通关过一次，很多关卡的打法已经明了，因此死亡次数实际上不会太多，而且就算已经死掉，只要在重新开始本关之前按START键选择重新挑战，那么系统是不会计算死亡的，所以这个奖杯是肯定可以拿到的。





栏目主持：苍穹

本辑主题 红围巾



如何让游戏角色给玩家留下深刻的印象？标新立异的个性造型相信是众多游戏制作人的首选。一脸凶相的光头战神奎托斯、身材妙曼的性感魔女贝优妮塔、满头白发的恶魔猎人但丁都堪称经典。无论角色的职业、身分如何，给其加一条红围巾也是行之有效的做法，醒目的鲜红能在第一时间吸引住玩家的眼球。个人的小编形象就是在向“《忍》系列”的秀真致敬，红围巾在高速的移动中所留下的残影至今仍令无数玩家为之倾倒。本辑栏目就来回顾一下那些有红围巾相伴的经典游戏角色。

◀《生化6》里的这位红围巾女性到底是不是艾达呢？

游戏类型	ACT
游戏年份	2000年



特别推荐

出击飞龙1+2

原机种：PS | 模拟器：- | 适用机种：PSP

《出击飞龙》是Capcom打造的经典街机游戏，初代在1989年问世，故事发生在近未来，玩家操纵的则是手持光剑的忍者“飞龙”。系列的第二作与前作时隔10年方才推出，这着实不多见，主角飞龙戴上了醒目的红围巾，游戏也有着质的飞跃。虽然关卡都分为许多个不同的场景，每完成一段流程后就会自动切换，但2D角色与3D背景相互融合的形式带给了街机玩家新颖的视觉体验。冲刺、滑行、二段跳、八双飞等全新操作让游戏的速度感更强。飞龙的挥剑攻击频率极快，在消耗能量后还能进入爆发模式，让光剑攻击自动放出有追尾效果的剑气，非常爽快。2代中的关卡也更为丰富，除了都市、雪地、战舰等外，还有重力异常的特殊场景，敌我双方都上下颠倒，颇有新意。造型设计匪夷所思的BOSS令人啧啧称奇，而过场剧情时的插画也相当精美，可以说除了流程稍短外，2代几乎找不出什么缺点。系列两作曾以合集的形式登陆PS平台时，还追加了可操作角色“飞燕”以及原创的隐藏关卡“古代遗迹”。虽然已许久未有新作推出，但飞龙一直是玩家心目中的经典，他在去年发售的格斗游戏《终极漫画英雄对卡普空3》中也有登场。



▶喜欢带红围巾的忍者可不止秀真与绯花，飞龙也是其中之一。

游戏类型 FTG
游戏年份 1994年



侍魂

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

《侍魂》是SNK公司（现SNK Playmore）制作的经典格斗游戏，其作为武器类格斗游戏的鼻祖开拓了全新的格斗领域。相较于当时大红大紫的《街霸Ⅱ》和横空出世的《龙虎之拳》，《侍魂》初代显得朴实无华，角色的必杀技数量并不多，也没有超杀的设定，不过拳拳到肉、刀刀见血的真实拼杀也给玩家们带来了不同于以往的独特体验。游戏的一大特色是双方在同时攻击时有可能出现“拼刀”的场面，通过按键压倒对方后就能将其手中的武器打飞，不过失去武器也并不代表就一定会处在下风，不少角色的强力招式都要在空手的状态下才能施展。受到攻击时角色的身体会慢慢变红，屏幕下方的怒气槽也会逐渐积蓄，蓄满后自动进入的“怒气模式”能令攻击威力倍增。遗憾的是初代的家用机移植版或多或少都有缩水，笔者最早接触到的就是MD版，虽然没有了原版的缩放功能，但依然能令玩家沉浸于刀光剑影之中。



▶除了服部半藏的红围巾外，加尔福特其实也是个“围巾男”。

游戏类型 ACT
游戏年份 1990年



梦幻战士Valis Ⅲ

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

《梦幻战士Valis》是由日本Telenet公司旗下的狼组所开发的横向卷轴式动作游戏，初代早在1986年便于PC平台发售。该作放到现在来看或许显得平淡无奇，但在当时却引起了一股不小的风潮。原因就是游戏的主人公——麻生优子，这位普通的女高中生被梦幻界的女王指名为“Valis战士”，平时身着水手服的优子在变身后，会穿着比基尼式的铠甲进行战斗。这一设定让优子在玩家中很快就聚集了超高的人气，甚至还结成了粉丝俱乐部，游戏的移植和系列化也就顺理成章。3代中玩家可操纵的角色一举增加到3人，除了使用剑气攻击的优子外，还有擅用魔法攻击的瓦露娜和挥舞长鞭的查姆，同时按↑+B消耗一定MP后也可以发动辅助魔法。虽然角色堪称经典，但人物的动作略显僵硬，游戏的关卡设计也缺乏亮点。经营不善的日本Telenet公司在2007年累积负债达10亿日元，只得惨淡收场。



▲过场时的特写十分精美，优子的脖子上有一条小巧的红围巾。

游戏类型 A·RPG
游戏年份 2005年



新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

《我们的太阳》是任氏掌机平台的经典之作，充满创意的制作人小岛秀夫给玩家们带来了前所未有的游戏体验。GBA平台的三作卡带内都配置了独特的“太阳光感应器”，将游戏与现实世界紧密结合。《逆袭的撒巴塔》是GBA上三部曲的最后一作，主人公依旧是继承了父亲“红之围巾”和操纵太阳之力的强哥。本作中“阳光”的作用集系列之大成，除了能恢复太阳枪的能量、影响迷宫中的部分区域外，也能用于锻造强力的武器和交换货币。掌握了光明与黑暗两种力量的强哥拥有了全新的“变身”能力，在受到攻击、蓄满变身槽后主角就能变成两种不同的形态。透镜和框架的引入大大丰富了太阳枪的属性与攻击方式，棺材摩托车、陷阱设置等也都是新增要素。本作的内容可谓极其丰富，而多结局的设定也值得玩家反复玩味。



▶脖戴红围巾的主角强哥高举右手，大声喊出『太阳』！

牧场生活

栏目主持：半夏

今年是“《牧场物语》系列”诞生的第十五个年头，我们也用整整4辑专栏为大家细数了15年来的众多作品，本辑专栏将是系列回顾的最后一辑，为大家介绍系列最新的几款作品以及系列的一些旁支作品。

《牧场物语》系列回顾（四）

牧场物语系列 牧场商店

发售时间：2009年4月28日　　平台：Wii

本作是一款发售在Wii平台的下载作品，游戏中主人公因为父母的工作原因被迫来到乡下和祖父母一起居住，同时开始代替祖母经营快要倒闭的小店。本作由若干迷你游戏组成，经营不同类型的商店，需要进行的游戏不同，使用Wii遥控器能够做出挤奶、制作冰淇淋等特殊动作。随着玩家的劳作小店会走出破产阴影，并逐步发展。历代“《牧场物语》系列”中的角色都会作为客人出现在玩家的商店中。之后又先后追加了4个DLC，增加了商店、角色等内容。



牧场物语 双子村

发售时间：2010年7月8日　　平台：NDS

NDS平台的“《牧场物语》系列”第六作，基本系统引擎和《牧场物语 欢迎来到风之集市》相同。创新的是这一次的舞台，游戏中有两个风格完全不同的村子，风铃草村注重畜牧，此花村注重种植。本来友好相处的两个村子因为一些误会而分道扬镳，主人公在游戏的最初需要选择一个村子居住，之后通过辛勤劳作使两个村子冰释前嫌。养殖方面，羊驼首次在游戏中登场，可爱的造型萌煞一众玩家。种植方面，首次引入“垄”的概念，让玩家可以更加自由地种植作物。宠物方面，增加了猫头鹰宠物可以带着主人公到处飞行。游戏中NPC的AI设计十分出色，下雨的时候会打起雨伞，成为小镇的一道风景线。NPC还会发布各种任务，完成任务能够推进游戏的进行。每个月都会举办料理大赛，赢得比赛的胜利也是恢复两村关系的关键。



牧场物语 初始的大地

发售时间：2012年2月23日　　平台：3DS

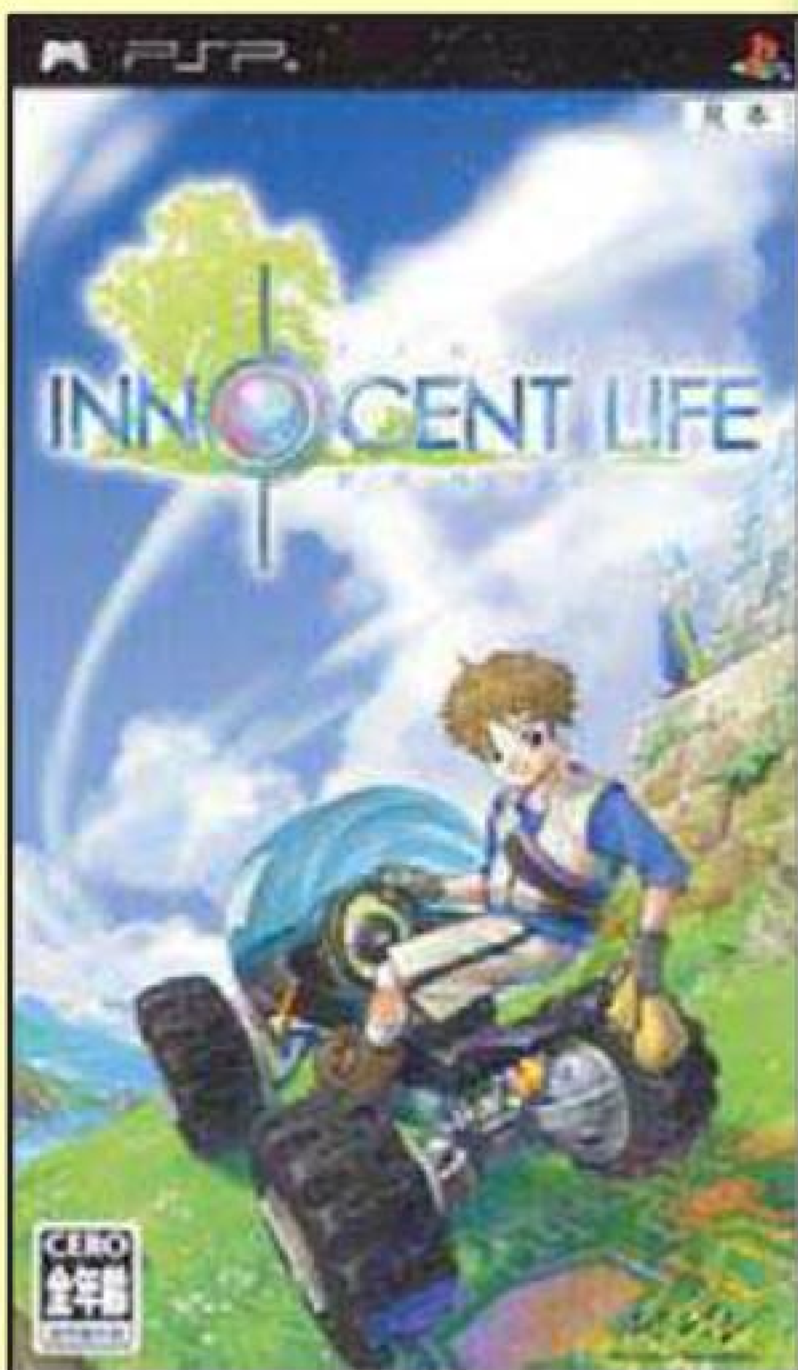
系列的最新作，同时也是15周年的纪念作品。主人公在成年生日时得到了父亲赠送的牧场，谁知牧场所在的整个小镇早已变得十分冷清，村民都屈指可数，肩负着复兴小镇使命的主人公，开始了辛勤的劳作。游戏很好地利用了3DS的立体显示功能，画面中的飞花、飘雪都十分立体。可爱的动物们均采取全新的3D建模，比NDS版的更加圆润可爱，而人物则采用帅气的造型，随着游戏的进行可以在裁缝店制作各种服装、美容院改变发型、甚至在女巫商店能够改变肤色和发色，丰富多样的自定义搭配是系列首次。另外自由摆放小镇内的一草一木也是本作的特色之一，游戏中大到居民住宅、石头雕像，小到花盆、座椅，各种装饰都可以按照玩家意愿自由摆放。游戏添加全新的旅游系统，在过腻了熟悉的牧场生活后也能够体会到不同风格地区的乐趣。



无暇人生 新牧场物语

发售时间：2006年4月27日　　平台：PSP

在2006年为了纪念“《牧场物语》系列”10周年，先后推出两款纪念作品分别是《无暇人生 新牧场物语》和《魔法工厂 新牧场物语》，前者由ArtePiazza，后者由Neverland开发制作，两者风格迥异，和历代《牧场》不同，采用全新的系统和世界观，抛弃了之前农业、畜牧的重点，转而加入大量迷宫探索、战斗等等RPG要素。《无暇人生》以近未来为舞台，玩家作为博士创造的人造生命体，在南半球漂浮的岛屿上生活、探索。游戏中对岛屿的探索成了主要部分，海、森林、火山等丰富的地形增加了玩家探索的乐趣。游戏整体世界观和人物的画风都十分独特。



魔法工厂 新牧场物语

发售时间：2006年8月24日　　平台：NDS

10周年纪念作品的第2作，之后发展成独立的系列，从第2作开始名字去掉了“新牧场物语”的副标题，因此只有这一作算在“《牧场物语》系列”之中。和《牧场物语》不同本作中加入了像RPG那样的探索迷宫击倒怪物的设定。怪物可以被驯服成为伙伴，并且能够生产出牛奶或鸡蛋等副产品。游戏中的角色加入了部分简单语音，仿佛真的在对话一样，让人觉得十分亲切。整体画风比“《牧场物语》系列”更加成熟帅气。之后在NDS平台先后推出了《魔法工厂2》和《魔法工厂3》、Wii平台《魔法工厂 边境》、PS3和Wii跨平台的《魔法工厂 海洋》，以及即将在7月登陆3DS的《魔法工厂4》，系列的作品都享有一个世界观，种植、饲育、战斗的平衡设计非常好，各个男/女结婚候补均采用大牌声优配音，在劳作、战斗之余也需要抓住机会和男/女结婚候补发展感情最后走入结婚殿堂，才能迎来完美结局。



大家一起牧场物语

发售时间：2010年11月25日　　平台：PC

游戏制作公司早在2005年11月就曾经发表过《牧场物语OL（暂名）》全力制作中的消息，但是之后就没有了音讯，直到2010年本作诞生，本作的类型在“《牧场物语》系列”中显得十分另类——网页游戏，采取基本游戏免费，道具收费的模式盈利。游戏中玩家接受女神的委托，在小精灵的帮助下经营岛上的牧场。玩家可以委托小精灵帮忙种植作物、饲养动物、收获副产品、挖矿、砍伐等等，从而发展自己的牧场，小精灵体力不足时需要等一段时间或者购买道具恢复牧场升级之后房屋的形态会发生改变。随着游戏的进行，羊驼、熊猫等稀有的动物都会出现。



结束语：15年来“《牧场物语》系列”的众多作品就为大家介绍到这里，如果这些作品的回顾，能有一两款让你看到嘴角便会挂起微笑，想起那些曾经努力劳作、每天都既悠闲又充实的日子，那么文章的目的便达到了。感谢《牧场物语》带给我们这些最简单的欢乐，希望下一个15年能看到更多优秀的作品。

轻松日语教室



栏目主持：白菜

50岁左右的大叔原本给人应该是稳重老成的印象。但就有这么一些人像小孩子一样沉不住气，为一丁点小事就大发雷霆。正文中这个非常典型的例子，就可以充当完美的反面教材了。

另外从本辑开始，我们请到了在日本有留学经历，现在国内某教育机构任日语教师的大龄纯真少年山山同学做客本栏目。他将时不时为大家带来一些ACG以及日本生活的相关片段，希望大家能够喜欢。

收银机破坏者

文 AKIHA



日本神奈川县警于4月23日，以损坏物件的嫌疑逮捕了一名53岁的大叔。据调查，嫌疑人当日凌晨0点55分左右，在一家便利店将两台收银机砸到地上致使其损毁。砸收银机的原因是嫌疑人在便利店拿起还未结账的泡面就注入热水，当店长出来提醒注意后，开始发飙。嫌疑人陈述“对于店长的提醒注意感到火大”，而承认了破坏收银机的行为。

>ただのゴリラ。（ta da no go ri ra。）

译文：根本就是猩猩。

>こんなんで逮捕されるとか末代までの耻だよ。（kon nan de tai ho sa re ru to ka ma tsu dai ma de no ha ji da yo。）

译文：为这个被逮捕，真是丢人丢到后世去了。

>レジ2台破坏とか切れすぎだろw。（re ji ni dai ha kai to ka ki re su gi da ro。）

译文：破坏两台收银机，这也火得太过了吧（笑）。

>レジ2台で50万元位するだろ。高い买い物だ。（re ji ni dai de go jyu-man en ku ra i su ru da ro。ta ka i ka i mo no da。）

译文：两台收银机大概要50万日元左右吧。真是出血大采购啊。

>俺なら耻ずかしいのと申し译ないのでしばらくそのコンビニ行けないわ。よく怒れるなぁ。（o re na ra ha zu ka shi-no to mo-shi wa ke nai no de shi ba ra ku so no kon bi ni i ke nai wa。yo ku o ko re ru na-。）

译文：是我的话肯定羞愧得一段时间内都没脸去那家便利店了。他竟然还能反过来生气啊。

明明是对自己还没买下的东西动手，却因为受了店长几句提醒注意就怒砸收银机。这位53岁的大叔，心智真是跟没长大的小孩子一样。笔者以前有一次跟朋友去超市买东西时，因为聊天太过投入，从冰柜里拿出饮料就顺势拧开了瓶盖……在朋友的狂笑声中才意识到自己干了蠢事，于是耷拉着脑袋前往收银台赔罪。好在收银员也没多说什么，

照价付款后就算了。不过大叔这一怒，就砸掉了50万日元，不知道是财大气粗，还是少根筋呢？而且据说在赔偿收银机完成之前，缺少的营业额也会算在账上……希望这笔无上限的赔偿能够让这位大叔日后多少收敛点脾气。

在日交友法・漫画篇

文 山山

自从天朝取消了五一黄金周，5月5日对于国人来说只是非常平常的日子（端午节？端午节是看农历的哦）。不过远在东洋日本，5月5日则是他们重要的传统节日“子供の日”（男孩节）。这一天人们会悬挂鲤鱼旗迎接男孩节，期盼孩子健康成长。因为日本人相信鲤鱼最有精神和活力，希望家中的男孩都像鲤鱼那样鱼跃龙门，过而为龙。

著名漫画家尾田荣一郎也把成名作《海贼王》（以下简称《OP》）主人公路飞的生日定在了5月5日，其中也自然包涵了作者对主人公及作品的期望。《OP》也没有辜负尾田的期望，作为《少年jump》的顶梁柱，《OP》单行本销量过2亿成就历史之最，最近两年单行本初版发行数接连打破销售记录（作者体重也呈良好势头上升）。日本1亿3000万人口，《OP》卖出2亿以上，着实不可思议。笔者作为铁杆《OP》饭，亲身经历绝对能证明《OP》在日本的人气和影响力。在日本留学时，很多时候想和日本年轻人（尤其是PLMM）搭话却找不到话题时，用漫画搭话屡试不爽：



>××さん、漫画やアニメとか好きですか？（××san、man ga ya a ni me to ka su ki de su ka？）

译文：XXX，你喜欢漫画呀动画之类的吗？

>好きですよ。（su ki de su yo。）

译文：喜欢啊。（P.S.上钩了。）

>一番好きな作品は何ですか？（i chi ban su ki na sa ku hin wa nan de su ka？）

译文：最喜欢的作品是什么？（P.S.继续钓。）

>ワンピース大好きです！（wan pi-su dai su ki de su！）

译文：最喜欢《OP》！

>マジ？俺もだ！（ma ji？o re mo da！）

译文：真的？我也是！（P.S.一激动直接变成非礼貌体……）

>うそ、中国人も日本の漫画を読むの？（u so、chu-go ku jin mo ni hon no man ga o yo mu no？）

译文：真的么？中国人也看日本的漫画？（P.S.一般日本人对中国的认识还停留在上世纪80年代，都是日本卡拉ok里大量中文老歌的MV害的。有一次一个日本人直接来问我：你们家那里这么热，有空调用吗？我哭笑不得有木有……）

>漫画が好きだから、日本に来た。とにかく、OPファン同士で仲良くしようぜ。（man ga ga su ki da ka ra、ni hon ni ki ta。to ni ka ku、OP fan do-shi de na ka yo ku shi yo-ze。）

译文：因为喜欢漫画才会来日本的。总之，同为《OP》饭，我们就好好相处吧。

笔者用此法交到的日本友人不下十人（还有数位30岁的，是靠《灌篮高手》、《龙珠》、《北斗神拳》等老一代经典漫画结为好友），漫画交友列本人“在日交友大法”成功率第2位！第1位为“猛汉”交友（《怪物猎人》交友），改日细细道来。大学毕业，回国之际，收到友人送来的各种礼物，其中最珍贵的莫过于两张画像（画得我好像通缉犯……）和59卷为止的全套《OP》单行本。收到全套单行本的时候差一点儿就给土下座（跪下）了。



▲行文内容为“山山桑，初次见面时我还在想‘这家伙怎么回事啊’。但跟你一起度过的这4年，对我来说真是快乐得无法忘记的日子。谢谢！”

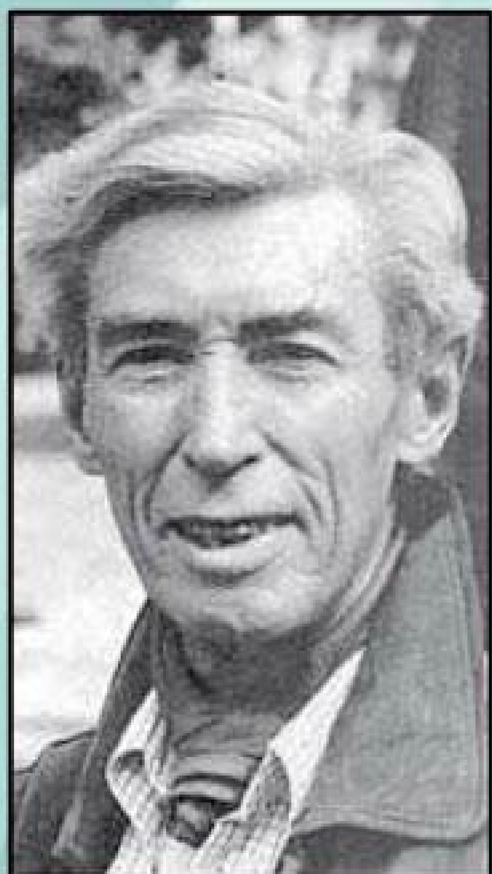
欧美流行风



栏目主持：纸鸢

作为一个后知后觉的家伙，直到前些日子才在朋友家里观看了去年上映的真人动画《丁丁历险记 独角兽号的秘密》，观影完毕后我发自内心地感觉到，这部将真人和动画结合得恰到好处的影片确实十分精彩，也使得我这个曾经的“丁丁FAN”忍不住在这次的专页里要和大家聊聊《丁丁历险记》了。

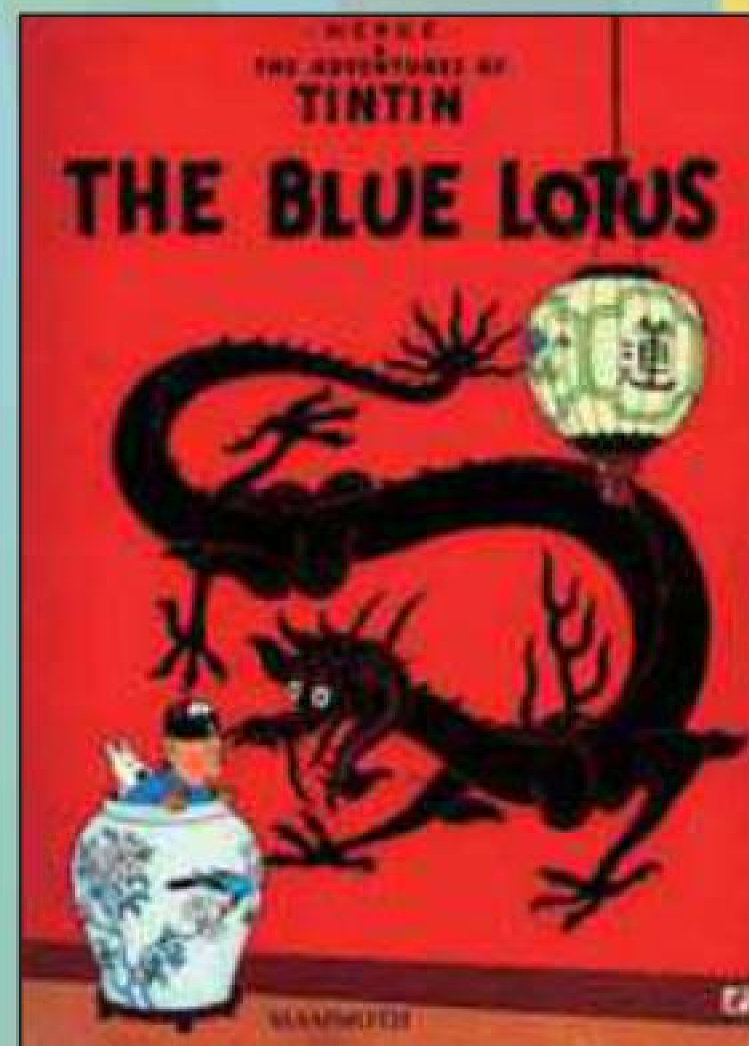
丁丁历险记



▲因为创作了《丁丁历险记》，埃尔热先生被人尊称为“欧洲漫画之父”。

《丁丁历险记》是比利时漫画家埃尔热的漫画代表作，这部作品的故事以冒险为主，辅以科学和幻想的素材，整体内容幽默，同时倡导反战、和平与人道主义思想，在西方国家非常著名。最开始，埃尔热在《比利时童子军》（Le Boy-Scout belge）这本杂志上刊登了一部名为《冒失鬼巡逻队长托托尔》（Totor, CP des Hannetons）的漫画，这正是《丁丁历险记》的前身。而从1929年1月10日起，《丁丁历险记》正式开始在在比利时报纸上连载，频率为每两周一次。漫画的主角——乐观而富有冒险精神的小记者丁丁和他的忠实爱犬米卢，很快引起了读者们的广泛兴趣。到了今天，《丁丁历险记》已经被翻译成包括中文在内的58种文字，在全世界的销量超过2亿册。

说到《丁丁历险记》的主角，现在已经是无人不知了，这个拥有淡黄色头发、身材瘦小的少年记者拥有许多的美好情操，例如富于正义感和冒险精神、敢于同各种恶势力进行斗争、不顾自己安危营救他人……同时他还是一个和平主义者，在作品中曾不惜代价阻止可能发生的战争。除了主角丁丁之外，漫画中还有一个非常重要的角色，那就是丁丁的宠物狗米卢。米卢是一只纯白色的钢毛猎狐梗，它是漫画中一个非常重要的角色，虽然有些淘气，但对主人无比忠诚，多次协助丁丁完成任务，并且在危急关头挺身而出，拯救主人的性命或者击退敌人。不过在最早的中文版《丁丁历险记》中，米卢是被译作“白雪”这个名字的，因为最初在中国发行的《丁丁历险记》是根据英文版翻译而成，而英文版中小狗的名字是Snowy，后来根据法文原版翻译而来的中文版漫画中，还是采用了米卢（Milou）这个名字。说到译名，《丁丁历险记》很早就进入了华人世界，但丁丁的原名Tintin在法语中的发音不是“丁丁”，而是“丹丹”，所以在香港曾经被译为“天天”，后来《蓝莲花》这册以中国为背景的漫画中，出现了一份日军判决丁丁死刑的法汉双语公报，其中汉字部分明确写作“丁丁”，所以“丁丁”这个得到作者认可的译名就确切无疑了。



▲以中国为背景的《蓝莲花》，率先揭露了日本对中国的侵略野心。

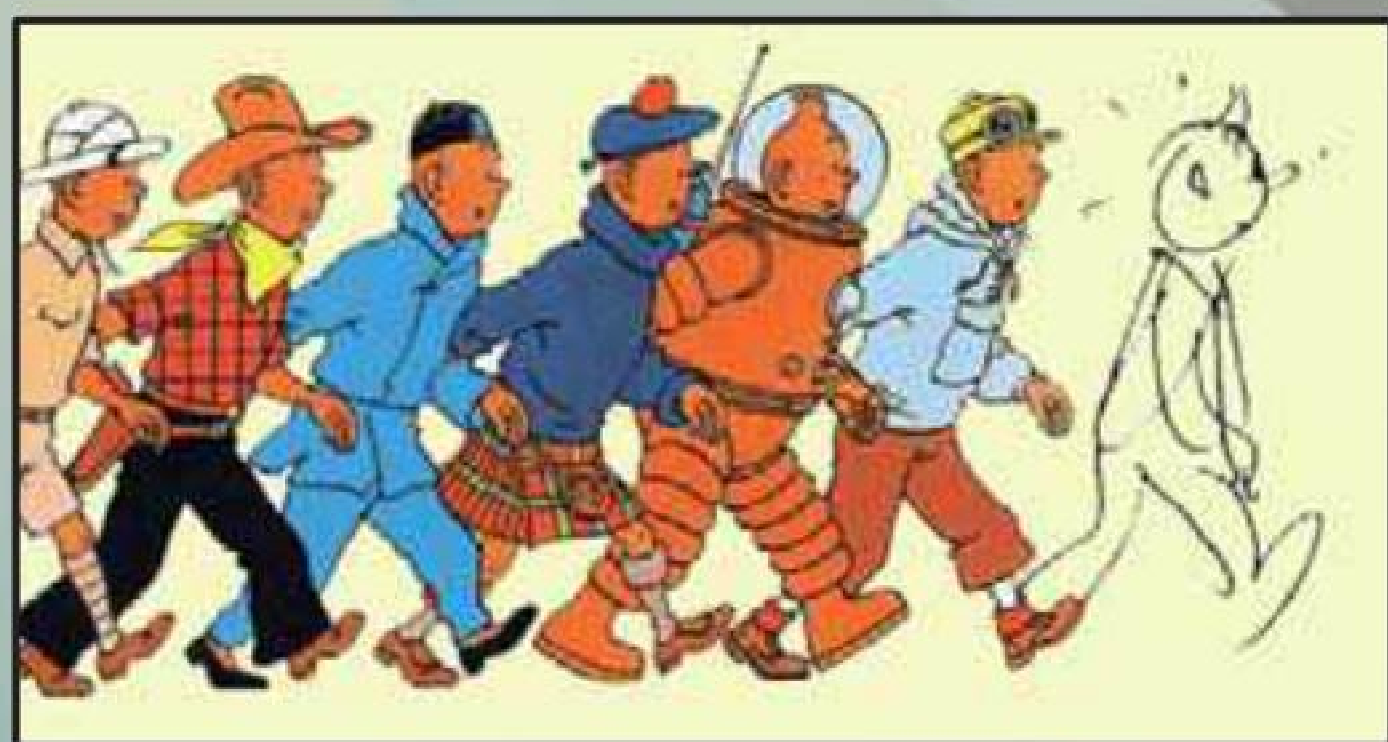
除了丁丁和米卢，漫画中经常出现的角色还有阿道克船长、杜邦兄弟和图纳思教授，此外，还有一位中国角色出现过两次——在《蓝莲花》和《丁丁在西藏》这两部有中国背景的作品中。这个中国角色名叫张充仁，是丁丁的朋友，原型则是埃尔热创作《蓝莲花》时为收集中国素材而结识的中国友人。张充仁当时是在比利时的中国留学生，充满了爱国情

操和和平主义，和埃尔热可以说是志同道合，当时整个欧洲对中国的了解非常之少，几乎没有关于中国的新闻消息和专门的时事分析，张充仁为埃尔热详细介绍了当时中国的各个方面的知识，埃尔热也因此了解到了神秘的东方世界，成为较早为欧洲介绍当时中国情形的人之一。后来在《蓝莲花》中，张充仁直接成为登场角色出现在作品中，这部作品直接揭露了日本在中国的野心和暴行，二人也由此结下了一段深厚的友谊。



▲埃尔热的好朋友张充仁，直接以“张”这个名字出现在漫画中成为了丁丁的中国朋友。

由于作者所处时代对思想的限制，在早期的《丁丁历险记》中多次出现过涉及种族主义和猎杀动物的场面，这些内容在今天引起了不小的争议，因而后来部分漫画作品再版时不得不进行一些细节上的修改。除了正统的漫画作品，经过埃尔热的授权，法国在上世纪60年代曾经拍摄过两部独立于漫画之外的电影《丁丁和金羊毛》以及《丁丁和蓝橘》，此外埃尔热工作室在70年代曾经创作过《丁丁在鲨鱼湖》，另外还有一部埃尔热未能完成的遗作——《丁丁与字母艺术》，因为埃尔热去世后，根据他的遗愿，“《丁丁》系列”不再创作后续漫画，所以《丁丁与字母艺术》也成为了惟一的未完成作品。



相关游戏

《丁丁历险记》的故事虽然已成为百年历史，但时至今日仍然有许多爱好者和纪念者。根据作者的愿望，《丁丁历险记》的漫画不再推出新作，但是这不影响其被改编成动画、电影以及游戏。

具体到游戏上，SFC和MD上都推出过《丁丁历险记》的游戏，是传统的横版ACT，但是由于仅在欧洲发售，因而知名度不高。另外在GBC和GG两台掌机上，还分别推出过《丁丁在神殿》和《丁丁在西藏》，同样都是ACT，只不过前者采用原创故事，而后者则根据漫画《丁丁在西藏》改编，表现也比较一般，《丁丁历险记》在游戏方面一直表现得不温不火。





▲从漫画到大荧幕，丁丁和米卢一直陪伴在爱好者的身边。

直到去年，前言中提到的电影版《丁丁历险记 独角兽号的秘密》上映后，使得全球掀起了新一轮的“丁丁风”，根据电影改编的《丁丁历险记 游戏版》在各大机种上推出，其中掌机版由3DS独占，是一款充分利用了3DS的机能的ACT作品。除此之外，Gameloft也推出了iOS和Android上的手机版《丁丁历险记》游戏，并且意外地大受好评，纸鸢自己最近便沉迷于其中，各位喜欢ACT又拥有智能手机的读者不妨找来玩玩，绝对不会让你失望。



▶《丁丁历险记 游戏版》在掌机平台上是3DS独占的。



▲iOS上的《丁丁历险记》是一款非常好玩的ACT，绝对是手机游戏中少见的佳作。

乙女风向标

栏目主持：半夏

南方的夏天早早地到了，提到夏天总会让人不由自主地想起满天繁星，由于夏天的时候地球处于银河系中心，因此星空看起来更加明亮，星星也更多。在乙女游戏的世界中有一款关于星座的游戏非常适合在这个季节尝试，那便是著名的“《星座彼氏》系列”，下面就让我们一起来认识一下这款作品吧。





Honey Bee



想要了解“《星座彼氏》系列”就必须先来看一下它的制作公司——Honey Bee。Honey Bee最早被人熟知并不是因为游戏，而是其创造的一系列“安眠”类型广播剧。其中被我们称为“数羊系列”的“《羊でおやすみ》系列”最为著名。2007年发售的第一弹，由著名声优石田彰和保志总一朗担任配音。广播剧的内容很简单，两位声优在CD中缓缓数着羊，不时用温柔的语调安慰难以入睡的听众，帮助聆听的人渐渐进入睡眠。这个系列取得了相当优秀的成绩，迄今为止已经发售了23弹，并且有若干番外篇和特别篇，声优阵容涵盖了众多日本一线男女声优。除此之外还有以声优的声音制作心灵的处方，平复听者心伤的“《声优药》系列”；充满浓重和风，以《万叶集》为基础制作的“《万叶恋歌》系列”等等。靠着这一系列作品而累积人气的Honey Bee，趁势公布了“《星座彼氏》系列”的企划，企划公布之初就因为其声优阵容的豪华而引来不少关注，吸引了大批的恋声一族。

《星座彼氏》



《星座彼氏》原名《Starry☆Sky》，最初为PC平台游戏，分为春夏秋冬四季推出，每一作都有副标题例如《Starry☆Sky in Spring》，四部作品先后移植PSP平台，内容均和原作相同。每部作品都有3位男主角，分别对应那一季节的三个星座。故事情节都相当细腻温馨，人物性格紧扣星座特性，在众多大牌声优的演绎下充满个性，吸引了无数女性玩家。故事发生在坐落在能够清晰观测星空的乡间小小高丘上的全日制住宿高中——星月学园。学员们以掌握星星相关知识为目的进行3年的学习。过去一直是男校，近年来为了让学校发展得更加全面，开始招收女生。但是由于位置偏僻且所教授的知识过于专业，到目前为止入学的女生只有主人公一个，而一系列的爱情故事也就此展开……

《星座彼氏》FAN DISC



▶《After Winter》中的三位男主角。

在“《星座彼氏》系列”四部曲之后，Honey Bee推出了粉丝向的作品“《星座彼氏After》系列”，最新一作《星座彼氏 After Winter》刚刚于2012年4月27日发售，虽然目前四作都只有PC版，但相信不久之后在PSP平台看到它们的可能性非常大。这四作为之前作品的续篇，传承前作情节讲述男性角色和女主角交往之后的故事，有的波折、有的顺利、有的会发生误会，但最后都会和平解决，达成婚礼的结局。厂商大把撒糖，极有不把玩家甜死不过瘾的势头。

角色简介

土萌羊
CV：绿川光

天文科的转校生，法日混血，是主人公青梅竹马，转学到星月学园后两人才再次相见。



七海哉太
CV：杉田智和

主人公和东月的青梅竹马，没耐性爱吵架，其实从小患有难病，体力比较差。



东月锡也
CV：小野大辅

主人公和七海的青梅竹马，如同两个人母亲一般，擅长料理、喜欢照顾他人。



金久保誉
CV：保志总一朗

星月学园弓道部部长，性格温和，温柔地照顾着部员。但是一旦抓狂也很可怕……



宫地龙之介
CV：神谷浩史

星月学园弓道部副部长，因为无言的压迫感而让部员觉得恐怖，对弓道抱有热情，非常努力练习。



木之濑梓
CV：福山润

星月学园备受期待的弓道部新人，做什么都非常有天分，也因此对事情没有执念。



星月琥太郎
CV：石田彰

星月学园保健医生，性格自由，医术高超，身上有很多谜团让人看不透。



阳日直狮
CV：岸尾大辅

星月学园2年级班主任，非常有冲劲，任何事都全力去做，非常在意自己个子矮小这件事。



神乐坂四季
CV：宫野真守

星咏科2年级特待生，不善于表达自己的感情，但是一旦决定的事就会做到最后。



天羽翼
CV：铃村健一

星月学园学生会会计，喜欢发明研究一些令人费解的东西，在学生会有专门研究室。



青空飒斗
CV：平川大辅

星月学园学生会副会长，性格沉稳，担任着学生会的影子的职务，能够阻止暴走的会长和会计。



水岛郁
CV：游佐浩二

星月学园实习教师，性格虽然看上去没有缺点，对谁都好又好像和谁都无法成为好友，和星月是关系不一般。



不知火一树
CV：中村悠一

星月学园学生会会长，做事虽然有点强硬，但是有着天才的统治能力，而在学生中有着超高人气，目前留级中……



丰富的旁支作品





“《星座彼氏》系列”如今不仅仅只是一款游戏，而是一个品牌，其相关作品数不胜数。例如曾经被改编成动画，共26集，每两集讲述一个星座的主线故事，取得了不错的口碑。衍生作品“《星作伴侣》系列”是以和12星座男生结婚为前提的广播剧，能够和不同星座的男生一起享受婚后生活的种种，非常甜蜜。另外《in Spring》正在制作iPhone/iPad移植版，相信在不久的将来手机上也能看到“《星座彼氏》系列”的身影。

结束语

有的人相信星座，坚定的认为某一星座的人就有那样的性格，有的人对星座嗤之以鼻，而身为玩家如果能和12星座的男生体验完全不同的恋爱故事也是一件幸福的事，不是吗？

掌机研究所

栏目主持：纸鸢

大家好，“掌机研究所”好久没和大家见面了，不知道各位读者是否想念这个专页呢？如果答案是肯定的话，就请各位继续往下看，今后纸鸢也会尽量保证这个专页的出场率，当然了，大家有好的意见和建议的话也请多多指教哦。

掌机の历史（1992～1998）

上次说到机能和画面都比GB强出许多的GG，因为续航问题最终败在了GB手下，从此以后，掌机业便真正形成了GB一家独大的局面。

但即使是GB一家独大，此时的掌机市场在整个电视游戏产业中仍然显得不是那么起眼，加上任天堂在家用机市场的争夺中陷入了泥沼，连带着让整个企业都进入了举步维艰的时刻。不过就在1996年，一款怪物级的游戏出现了，而且就是出在GB上，它就是如今人尽皆知的《口袋妖怪》。《口袋妖怪》的辉煌已经无需多言，至少在当时它拯救了危机中的任天堂，而且作为掌机游戏，它的成功也让人们对GB以及整个掌机业刮目相看。



▲图为红色的GBP，包装盒简约而大方。

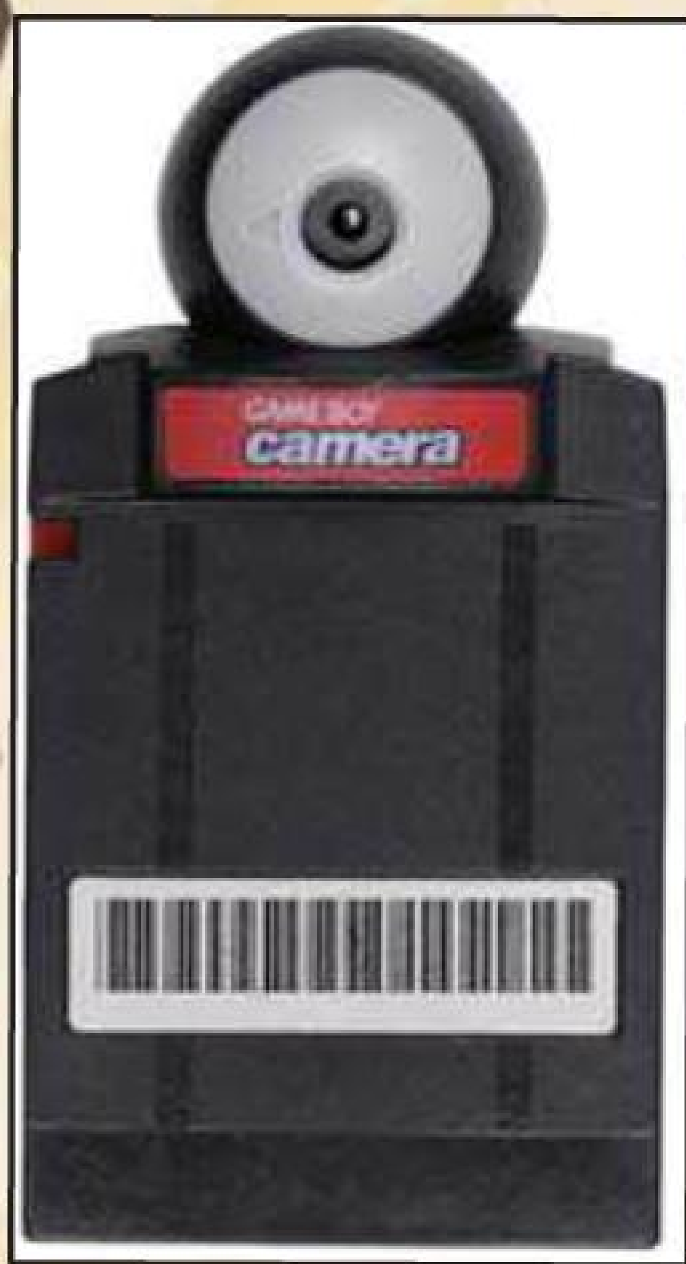
和初代《口袋妖怪》一起到来的还有改良版的GB——Game Boy Pocket（以下简称GBP）。顾名思义，1996年7与21日发售的GBP是可以装进口袋（Pocket）里的Game Boy。比起7年前厚重的初代厚GB，GBP拥有更薄更小的外观，所以相对老GB的“厚机”叫法，GBP被冠以了“薄机”这个名字。除了外型上看得见摸得到的变化之外，GBP首发时的颜色不再像GB那样只有一种单调的灰色，还多了红、黄、绿、黑四种全新色彩，满足了玩家对不同颜色机器需求——多彩的外壳也成为了日后任氏掌机的基本配置。除了首发的5种颜色之外，随后在1997年7月11日以及同年11月21日，任天堂又发售了粉色和透明紫两款全新颜色的GBP，前者迎合了部分女性玩家对GBP的颜色需求，后者则是一台可以直接从外壳看到GBP内部构造的透明机器。除了外型和颜色上的变化外，GBP本身相对GB也有不少的改进之处，例如使用的电池由之前的5号换为了7号，而且数量也变成了2节，但是续航时间仍然长达8小时，同时GBP的机身虽然相比GB缩小，但是屏幕面积却变大了，从2.45寸增大到了2.6寸，视觉效果更加优秀。

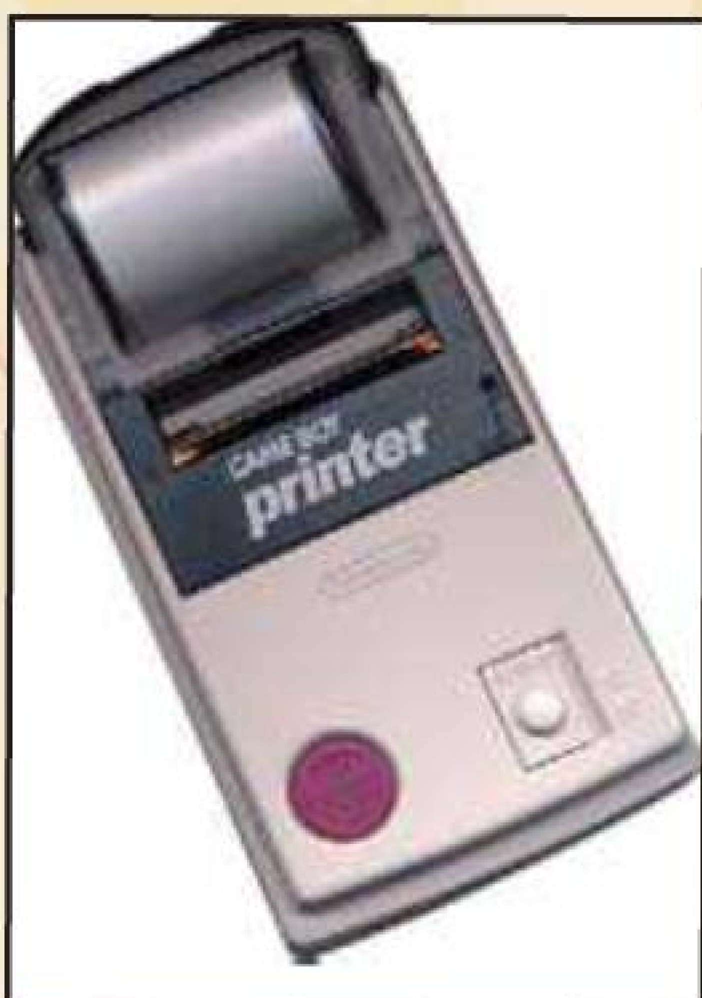


▲金色的GBL，比起五颜六色的GBP，GBL的外观更加有金属气息。

年纪较小的读者可能无法想像，当时的GB系掌机是没有自带光源的，也就是说必须在户外或者有灯光的环境中才可以正常游戏，这在今天几乎是不可想象的事情。所以除了GBP，任天堂还在1998年发售了拥有自带背光灯的Game Boy Light（以下简称GBL），该机在外型上和GBP几乎没有任何区别，只是屏幕下方的POCKET字样被换成了

LIGHT，同时上方的开关处多了LIGHT字样，开关的作用除了开机和关机之外，还多了开关背光灯的作用。GBL在颜色方面推出了金色和银色两种，以显示其的稀有性，除此之外还推出过“阿童木限定版”、“手冢治虫限定版”和“口袋妖怪纪念版”等版本。





◀▲左边是GB摄像头，右边是GB打印机。

这一时期任天堂还为GB系掌机推出了大量的周边产品，其中最著名的要算是摄像头和打印机了。通过GB摄像头，GB系掌机可以变身为一台照相机，而打印机则可以将拍摄的照片变成成品。受黑白画面和低像素的限制，拍出的照片几乎没有可看性，但是和GB游戏的合理联动让这个周边乐趣十足，比如玩家可以将自己或者朋友的大头像变成游戏中角色的脑袋，然后参加赛跑，又或者将游戏中一些美丽的场景打印成照片日后慢慢观赏。



▲图为SGB，可以让玩家在电视上玩到GB游戏的东东。

除了上述的掌机周边之外，任天堂还推出过名为Super Game Boy（以下简称SGB）的产品，它也属于GB的周边，但是它却不是直接应用于GB之上。通过SGB，玩家可以直接使用GB游戏卡带在电视上进行游戏，一些原本是黑白画面的GB游戏，通过它在电视上游玩时还会出现彩色的画面效果。

说到彩色画面，就要讲到1998年10月21日推出的Game Boy Color，也就是我们今天说的GBC。GBC最大的变化当然是那块彩色化的屏幕了，从之前只能显示4级灰阶的黑白GB屏幕，到可以同屏显示32000



▲GBC也有透明外壳的，可以直接看到内部构造。

种颜色中52色的GBC屏幕，任天堂花了将近10年时间。



和GBP一样，GBC的外壳颜色多种多样，同时屏幕的尺寸有所缩减，不过这使得像素更加密集，显示效果反而比GBP好了不少。而且，GBC还从GBP的两节7号电池换成了两节5号电池供电，使得屏幕彩色化的GBC的续航能力不减反增。



▲掌机世界中新的挑战者即将出现……

从GB到GBP再到GBC，上世纪90年代的掌机市场被任天堂牢牢控制着。不过就在GBC发售后一周的1998年10月28日，SNK这家以《KOF》等格斗游戏闻名的游戏厂商推出了一台全名为NEO GEO POCKET的掌机——在任天堂雄踞了掌机业近10年后，新的挑战者终于出现了……

宅回首

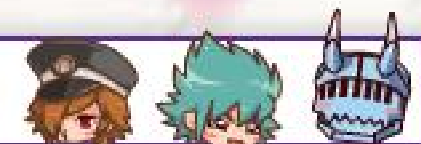
OTAKU

栏目主持：阿鲁

说起来，因为各种原因，好久没有痛痛快快地追新番了，作为本栏目的创始人还真是应该好好检讨……于是准备从这次的四月番动画开始慢慢找回以前的状态（某编：其实你是为了《AKB0048》吧）。这次"宅回首"栏目虽说是新番推荐主题，不过基本上还是以吐槽和欢乐为主，本人的目的很简单，就是拉人入动画坑，你们准备好了么？

2012四月番推荐动画

天才麻将少女Saki 阿知贺篇

推荐人：

作为在曾经的萌战中取得优异成绩的《天才麻将少女Saki》，其作品的素质那是得到了众多观众肯定的，经过了许久的等待后，总算是等来了新作。《阿知贺篇》的舞台是原村和曾经生活过的奈良县，讲述了原村和小学时的挚友高鸭稳乃为了能再次和原村和打麻将，重组阿知贺中学麻将部进军全国麻将大赛的故事。整个篇章以另一个角度来对故事进行补完，作为分支篇章，这个部分的故事发展速度很快，在动画的第五集就已经发展到了全国大赛的第二轮比赛，不过接下来她们要面对的都是实力强劲的对手，可以说正戏才刚刚开始。作为《麻将少女》，片子的最大看点就在于各个学校王牌选手的外挂……不对，应该是超能力。不过就目前动画的进度来看，阿知贺中学松实玄的超能力弱点太大，虽说收集宝牌可以获得更多的番数，不过胡不了牌那也是白搭，而且一旦打出宝牌这个能力就会失效，这也让玄的牌路更容易被对手看穿。除了二回战要面对的全国第四种子——千里山中学，三回战更是要和最强队伍之一的白丝台高中碰面，要知道这里面可是有连咲都十分忌惮的姐姐宫永照。阿知贺中学的人连偶遇迷路找厕所的宫永咲时都吓得浑身发抖，她们的全国大赛之路到底能走多远呢？小和和不是你想见，想见就能见啊！



潜行吧！奈亚子

推荐人：



这部动画是本次所介绍动画中推荐人数最多的一部，不过貌似大家会喜欢这动画的原因都不大一样。胧月当初是因为这动画跟克苏鲁神话有那么一点关系入坑的；酷洛洛据说是因为喜欢声优阿澄佳奈入坑的；白菜老师则是动不动就追N部动画的，加上这动画素质不错，入坑很正常；至于本人嘛……则是因为听过OP后入坑的，仔细想想，貌似我对欢乐向的OP很没有抵抗力呢，比如《乌贼娘》、《迷糊餐厅》、《钢铁新娘》……作为一部融入了外星人、特摄片以及各种宅要素的动画，恶搞桥段随处可见，具体可见本辑的“口袋光环”，这里就不再多说了。而身为女主角的奈亚子，基本可以用“无节操”这三个字来形容，为了倒贴男主角可以说无所不用其极，不过面对从幼儿园就病态地爱着自己的克子以及一不小心就喜欢上了男主角的可爱男孩子哈斯塔，奈亚子的求爱之路可以用坎坷来形容。作为四月番的欢乐向动画，适合各类人群观赏，没事笑一笑比什么都好。

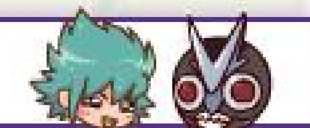
AKB0048

推荐人：



宇宙背景、偶像、战斗、小型战斗机、河森正治……你想到什么了么？《偶像大师》？《超时空要塞F》？作为四月底才迟迟登场的《AKB0048》，可以说是从还在宣传期开始就颇受关注的一部动画，不过为什么要把时下最火爆的日本偶像团体和战争联系起来呢？按照河森正治的说法是看到妹子们忙碌于各大演唱会的场景，那种时时刻刻精神紧张、穿梭于后台以及最终累倒的场景，让他感触很深，这是对肉体和精神的双重考验，而诸如总选举这类活动又让妹子们感受到巨大的压力，而这些仿佛就是一场场的战斗，历经苦难后让这个团队不断地成长起来，因此想用战争题材来体现出这个偶像团体的成长。不过照我看来，这应该是河森桑你自己想搞个“超时空AKB0048”出来吧（笑）。这部动画很大程度上来说是一部商业宣传片，宣传的主题不言而喻。不过动画的投入和素质还是值得肯定的，不但砸钱做出了3D和2D相结合的演唱会，战斗动画做得也非常精彩，而且请来了大量大牌声优客串，主要角色的声优更是选自AKB48以及姐妹团体中的成员，无论你是不是AKB48的粉丝，都能从动画中找到属于自己的乐趣。

圣斗士星矢Ω

推荐人：



遥想当年，每天放学回家第一件事就是打开电视，调到某个频道，等待着那熟悉的主题歌响起——“塞一塞呀”；曾几何时，在学校的下课时分，一群人都会一边学着奇怪的动作一边念念有词——天马流星拳。《圣斗士星矢》这部承载了70、80后大部分孩子幻想的动画可以说开启了这批人追逐动漫的大门，其中的经典桥段即便是放到现在依旧历历在目，不少人甚至能对剧情和细节都如数家珍。因此当听到《圣斗士星矢Ω》那熟悉的主题歌时，不禁让人虎躯一震，当年种种美好的回忆立即在脑子里走马灯一般回转着，然后……就没有然后了。故事讲的是新一代圣斗士们为保护雅典娜和邪恶势力玛尔斯的战斗，雅典娜还是我们熟悉的那个纱织小姐，不过守护着她的圣斗士们几乎都换人了，天马座的继承人光牙从小被莎尔娜进行圣斗士的修行，终于在13岁时激发了潜能，成为了圣斗士，不过代价是纱织被掳走（一开始就陷入危机是不是也太快了啊），接着光牙便踏上了拯救雅典娜的旅途。总体来说是一个比较传统的英雄救美的故事，不过观看途中总有许多忍不住想吐槽的地方，例如训练光牙的莎尔娜小姐，面具又被打破了，而且依旧如此光鲜美丽……携带圣衣的容器从以前的圣衣箱变成了圣衣石，这算是家用机到掌机的转变么？圣斗士多出了属性这么一个设定……好吧，这个就不吐槽了，毕竟不少有趣的动漫里都有这个设定，但是那个海蛇座的家伙不是在以前的《圣斗士星矢》就出来打过酱油了么？如今又跑出来卖萌，而且还宣称找不到属性，您不是毒属性么……用毒针好好教训那群新人圣斗士啊！哦，不行，人家都会远程属性攻击，这个废材无法近身，那您还是乖乖地打酱油吧。当然了，槽点多不代表不好看，至少动画的热血程度足以达到其前辈的高度，剧情方面传统但不失新意，从那个年代过来的人还是有必要重温一下这个全新的《圣斗士星矢Ω》。



战车浪漫

栏目主持：苍穹

本次专栏继续为读者们带来"《重装机兵》系列"的战车原型探析，自上次动笔后个人就开始搜集各种资料，发现《装甲集鉴》系列丛书着实让人大开眼界，战车果然是男人的浪漫啊！另外有汉化组于"五·一"期间放出了《MM2R》的汉化版，虽然版本号还是v0.9且仍存在不足，但完成度已接近95%，一直苦于语言障碍没有尝试本作的玩家可以开始"填坑"啦！



"《重装机兵》系列"战车原型探析（二）



エイブラムス

登场作品：《MMR》、《沙尘之锁》、《钢之季节》

虽说《回归》是初代的重制版，但在诸多细节上还是与原作有着不小的差别的，比如《MMR》中在港口花钱购买的战车就与初代有所不同。《MM1》中该车是以虎Ⅰ式为原型的，《MMR》中则改头换面变成了这辆军绿色的战车，其原型是美国的主战坦克"艾布拉姆斯（Abrams）"。

"艾布拉姆斯"是上世纪70年代、美国在与西德共同开发MBT-70的计划受挫后，独力开发的第3代主战坦克。1973年美国议会决定独自开发新型战车后，交由克莱斯勒（Chrysler）和通用（General Motors）公司分别进行研发。两家公司于3年后将各自完成的试作型交给美国陆军测试和评定，而后由克莱斯勒公司的试作型战车中标。暂名为"XM1"的战车在几经测试改良后，于1979年先行量产了110辆交付各部队进行最终测试，并于1981年确定规格以及最终名称"M1 Abrams"。采用"艾布拉姆斯"这一名字也是为了纪念大力推动本战车开发的克雷顿·艾布拉姆斯将军（Creighton Abrams）。M1 Abrams的引擎并未使用当时主流的柴油发动机，而是采用了燃气涡轮发动机，并且启用了当时的最先端科技——射击控制系统（FCS），拥有极高的命中率。M1 Abrams也沿袭了美国战车的惯例，拥有极佳的改造性和拓展性，后来衍生出了M1A1等型号以及被称为"第3.5代主战坦克"的M1A2。曾经历过海湾战争、伊拉克战争的"艾布拉姆斯"战车至今仍在服役，下一代型号M1A3也正在开发中，有望在2014年推出试作型。



▲《MMR》中的艾布拉姆斯与现实中的M1A1对比。

レオパルド

登场作品：《MM2》、《MM2R》、《沙尘之锁》

在《MM2》和《沙锁》中都能委托巴特博士用铁屑制造战车，其中的备选底盘之一——Leopard的原型便是德国的豹式战车。豹式是西德在二战后着手开发的主战坦克，配备的105mm主炮为其提供了强大的火力。豹1式在1964年正式生产，很快就成为了欧洲诸国部队的标准配置，后来也输出到了澳大利亚、加拿大等国家。豹式推出过不少改良型，比如豹1A1安装了炮塔稳定装置、豹1A4追加了通过计

算机处理的射击控制装置、豹1A6把主炮更换成了120mm滑膛炮等等。不过随着时代的发展，豹1式的改良已渐渐无法跟上部队的需求，后继者豹2式在上世纪70年代末开始登上舞台。

相比前辈，豹2式强化了覆盖于车身的装甲，120mm滑膛炮成为主炮的标配，这令总重量一跃提升到60t级别，不过MB873型柴油发动机也为战车提供了1500匹的强大马力。豹2式同样推出了许多改良型，其中最值得一提的是豹2PSO，为了便于在城市中执行维和任务，该型号追加了推土铲、探照灯、近距离监视装置等特殊装备以及非致命型武装。有了如此强大的后继者，豹1式战车也从2003年起正式从德国军队中退役，而参加过科索沃战争和阿富汗战争的豹2式战车目前仍在各国军队中担任着重要的角色。



▲豹2式采用了间隙式复合装甲，防御能力大大提高。

ゲパルト

登场作品：《MMR》、《MM2》、《MM2R》、《沙尘之锁》、《钢之季节》

在《MM2》中想获得被供奉在神社内的战车需要费不少功夫，除了要给守护在大门前的小狗喂食外，还需击败被改造的伽尔西亚、拿到开锁工具。这辆对空战车在后续的作品中也保持着相当高的出镜率，其原型即是德国的“猎豹（Gepard）”式自行高射炮。猎豹战车是西德于1965年开始研发、1973年正式投入使用的，其主体采用了豹1式战车的底盘，上方配备了两门35mm对空机关炮KDA。装备有搜索雷达与追踪雷达的猎豹自行高射炮，能通过射击控制系统进行高精度的对空射击。为了应对搭载有对战车导弹的武装直升机，战车右侧的机关炮侧面还配置有两发毒刺导弹，能对机关炮射程外的敌人进行精确攻击。猎豹战车的出现可以说为德军的防空实力奠定了坚实的基础。

“《MM》系列”的敌人有“高空”的位置概念是从《沙锁》开始的，这些飞在高空的敌人有着超高的回避率，普通武器基本无法命中，而想要确实地击倒它们，拥有“对空”特性的装备就尤为关键。“猎豹”以及《MM3》中的“通古斯卡”（原型是前苏联的同名自行高射炮）都是对空性能出色的战车，平时可能会被多数玩家所雪藏，但在特定的BOSS战中能发挥重要的作用。



▲搜索雷达和追踪雷达分别位于炮塔的上部和前端。

エレファント

登场作品：《MM2》、《MM2R》

“エレファント”是《MM2》中的最后一辆战车，在经历过与泰德布罗拉的恶战后方能得到，而到了《MM2R》则被改到了孤岛的小熊建筑下层。该车的原型是德国的Elefant（德语中的“大象”），实际上2代中那辆停靠在洞穴最底层的“マンムート”同样是以象式战车为原型的，而且还原度要高得多。

象式战车是德军在二战期间制造的驱逐坦克，早期名称是“虎式P”，后来又以其设计者“费迪南德”命名，直至1944年在希特勒的提议下改名为“象式”。1942年，保时捷公司在虎式战车的竞标上输给了亨舍尔公司，不过由费迪南德·保时捷所设计的战车依然受到了希特勒的青睐。为了不浪费已经生产的90辆试作型战车，费迪南德提议将底盘进行改造，以88mm对战车炮PaK43为主炮，前端装备厚达200mm的装甲，令其成为65t的重量级驱逐坦克。体积庞大的象式战车可以容纳6名士兵，采用了水冷式汽油发动机以及电传动装置，这一独特设计也令其造型尤为别致。象式战车在1943年7月的“堡垒作战”中首次被投入使用，虽然获得了极高的评价，但橡胶部件及履带损耗过快、发电机故障较多等也都是不争的事实。在1944年罗马郊外，2辆象式战车经过10小时的奋战，更是取得了击破美军30辆战车的骄人战绩。虽然象式战车随着二战的结束早早地就退出了历史舞台，但它在世界战车发展史上仍占据着重要的地位。



▲象式在造型非常独特，战斗室较为靠后、引擎则位于前端。

（未完待续）

栏目主持：白菜

漫游指南针

不知道有多少ACG爱好者看了2012年的一月新番《要听爸爸的话》呢？由松智洋老师执笔的这部轻小说依然走着温情路线，在改编为动画后也享有不错的口碑。接下来就在4月26日，这部作品也登上了PSP平台，名为《游戏里也要听爸爸的话》。本辑“漫游指南针”就来针对这款作品扫雷，让各位读者对其心中有数。

游戏里也要听爸爸的话

制作：★★★★☆
推荐人群：声优控、原作FANS、后宫剧情爱好者、动画党、婚礼结局万岁
可能反感人群：不习惯温情路线的玩家、希望剧情大起大落的玩家、看日本字五分钟会睡着的玩家

本作的游戏类型为AVG，再具体点说就是文字恋爱类型。剧情方面基本是改编自动画版，也就是小说第一卷的内容：大学一年级的主人公濑川佑太自幼双亲早逝，由当时还是高中生的姐姐濑川佑理抚养长大。佑理与小鸟游信吾结婚后，组建了一个五口家庭，而佑太则搬出去过着独立的生活。某日佑理与丈夫信吾出差公干，将三个女儿交托给佑太照看。没想到夫妻搭乘的飞机遇上空难并离奇失踪（注意，不是坠机而是失踪哦），政府认定机上乘客已经死亡。为了不让三个女儿分开生活，佑太否决了亲戚们的收养意见，决定独自一人将她们抚养成人。于是14岁的大女儿小鸟游空、10岁的二女儿小鸟游美羽，以及年仅3岁的小女儿小鸟游雏，便与还是大学一年生的佑太组成了四口之家，挤在六榻榻米的公寓里开始作为一家人一起生活。



▲小小的房间里生活着这样的一家人。

以上便是这部作品的前提，也是这款游戏的序幕。但是游戏里只是将这些内容以几句话轻轻带过，并没有尽到详细的说明，如果是没看过动画或原作直接上手游戏的玩家，很可能连他们为什么要在一起生活都搞不清楚。也许制作方认为买这款游戏的人一定是FANS，所以就忽略了这方面？又或是想要通过游戏让玩家产生疑问，再反向联动出动画与原作的人气？不过这也算不上什么大问题，不足以影响到整部作品的素质。

游戏开始后直接进入一家人在公寓里的生活阶段，以佑太的视点来体验日常的点点滴滴。游戏的流程为一个月，由于亲戚中仍然有人认为佑太无法尽到养育的责任，因此由佐原佳子伯母（佑太与佑理的父亲的姐姐）作为代表来进行定期检查。佳子伯母虽然也对佑太的计划持反对意见，但却一心为众人着想，每周都会来检查两次，告诉玩家哪些地方做

得不够好。如果在24号之前没有将其改进，就会Game over。作为一家之主，化身为佑太的玩家名义上要管理家里的大小事务，但实际上真正需要计划的部分就跟动画里一样，见缝插针不停地打工与上学（笑）。上学是为了不落下学业而留级，最少也需要去5次；打工则是为了赚取生活费与额外开销，每周固定会消耗10000的生活费，而额外开销直接关系到与三个女儿的好感度，以及CG和事件的回收，总让人有种拿钱买笑的感觉（误）。打工部分为玩家设计了两种选择，一种需要玩迷你游戏，在恰当的时机按键，完成度较高的话获得的工资会比较高。而另一种只是按键看字就好，因此钱也比较少。玩家可以根据自己对迷你游戏的擅长程度来进行选择。另外佑太与三个女儿的好感度也是评判的标准之一，因此光是上学和打工，忽略了与女儿们的交流可不行。在与女儿们的交流中，特定的事件会出现选项，选择正确则会提升好感度，是非常直接的系统。选项本身并不难，看过动画或原作的玩家应该可以轻松应付，大都是一些与女生一起生活时的注意事项。而且一定程度上可以通过S/L大法来设置保险应对。游戏过程中偶尔还会出现用到QTE系统的紧急事件，QTE成功则会增加好感度以及回收CG，失败除了一无所获外还会降低好感度。



▲完成QTE后回收了雏妹妹的CG。

游戏中的登场角色基本为小说中第一卷的人物，但是没有声优姐姐新子胡桃以及公寓管理员绿川佐和子，因为这两名角色都是动画中原创的，所以动画党玩到游戏时也不用太意外。各个角色的性格都被完美还原，包括路研的成员：完美的花花公子仁村浩一、奇怪的学姐织田莱香，以及变态的路研会长佐古俊太郎。其中莱香还是可攻略角色，想要与她打好关系就得多多去学校发展事件了。说到攻略角色，游戏在24日后会进入原作中小鸟游雏的幼儿园游艺会剧情，之后就会自动进入好感度排名最高的角色攻略路线。本人打通了空与美羽的路线，最后竟然都是父嫁结局！（等等，这算不算暴露了我的喜好？）并且还能看到长成18岁的两人的样子，还有婚纱照哦！由于剧情是由松智洋老师亲自监修与编写的，所以这算是官方结局的一种可能性？





▲22岁的空与18岁的美羽。看服装就知道谁是本周目的胜利者了。

总结： NBGI在动漫改编游戏领域摸爬滚打这么久，对于什么样的作品质量能够吸引FANS想来也是心中有数。本作的制作态度可以说是十分认真，全程语音收录（哪怕只有几句台词的角色）加上游戏过程中穿插的迷你小游戏，不会让玩家在游戏时感到烦闷。流程的长度与节奏把握都非常用心，恰到好处的设计让玩家在通关时会产生一种达成感。二周目游戏时还有隐藏要素可以开启，特定事件也会因为角色各项能力以及好感度的高低而发生细节上的变化。可以说这是一款能够吸引玩家玩到通关的成功作品，值得向身边的爱好者们推荐哦。

栏目主持 酷洛洛 摄影 jeanne朱竣维

五·一假期快活够了吧，回来有没有想念我们"游俏小筑"的萌妹子呢。这段时间酷洛洛可是到处物色萌萌的嘉宾们，好通过本栏目让各位知道，喜欢游戏的妹子在地球上不是稀有物种哦，宅男也可以找到和自己志趣相投的另一半……咳咳，扯远了，就让我赶快请上本辑的嘉宾吧。

DinDin

昵称：DinDin
年龄：18（每年都是XD）
身高：160cm
生日：9月28日
职业：学生
星座：天秤座
性格：哈哈哈，据说有点呆
喜欢的游戏：《仙剑》、《艾鲁村》、《啪嗒嘭》、《三国无双》、《乐克乐克》
喜欢的动漫：《妖狐x仆ss》、《夏目友人帐》、《青之驱魔师》
喜欢的颜色：黑、白、灰、啡、绿、蓝
喜欢的电影：很多很多，动物类必杀！
喜欢的音乐类型：民谣
喜欢的异性类型：阳光、爱笑、温柔的男生
口头禅：　！？











酷洛洛：你好啊，DinDin，要先麻烦你跟掌机王的读者打个招呼先了。（=v=）

DinDin：嗯，大家好~(鞠躬)请多多指教。

酷洛洛：我看DinDin喜欢的游戏类型还挺多的。

DinDin：对啊，最喜欢就是萌萌的治愈型游戏了。特别喜欢玩《乐克乐克》和《啪嗒砰》啦。在玩《乐克乐克》1和2的时候因为强迫症，都拼命想要拿够20只才过关，遇到那些吃掉乐克的黑色小毛球就超紧张的（＞＜！）当然《乐克乐克》里面的音乐真的很好听啊，特别是雪地关卡的。《啪嗒砰》123代也是有玩的，但是感觉3很难啊，最疯狂的阶段是妈妈都会哼节拍了XD。自己用油漆笔在雨伞上画了一堆烧饼！对了，我还挺喜欢玩《尸体派对》的，不过又会害怕（＝＝）。

酷洛洛：听说《尸体派对》要出OVA动画了，那游戏我还挺喜欢的，就是有点吓人

DinDin：出动画赞啊！

酷洛洛：话说DinDin最近在看哪一些新番呢?

DinDin：新番的话有《白熊咖啡厅》、之前的《日常》，还有《柴犬子》。

酷洛洛：我看DinDin的照片里面不少都是女仆装和Lolita唉？

DinDin：女仆装是因为在女仆店工作，自己也很喜欢女仆装和女仆这个职业。Lolita的话，从初中开始就很喜欢了，日常也会穿呢。

酷洛洛：那是因为什么契机而喜欢Lolita呢？

DinDin：喜欢Lolita，最初是因为看了深田恭子的《下妻物语》。当时小女生嘛，对华丽丽的裙子肯定有所憧憬的。渐渐因为Lolita而认识更多Lolita爱好者，大家一起讨论一起穿，就这么一直坚持着走过来了。现在Lolita Style对我来说更是一种生活态度吧。

酷洛洛：那平时也会穿着Lolita出门？会不会不习惯呢？

DinDin：不会不习惯的，因为毕竟有爱嘛。而且Lolita其实也算是一种穿衣风格，就像大家会穿不同风格的衣服出门而已嘛，嘿嘿。





酷洛洛：DinDin觉得自己是一个怎样性格的人呢？（哈哈哈？）

DinDin：性格啊。爱笑，对朋友非常热血，直率，神经敏感。嗯，大概就这些吧。(为什么你要哈哈哈？)

酷洛洛：因为你性格那栏写了“哈哈哈”……

DinDin：因为我爱笑啊，哈哈 。











酷洛洛： DinDin近期有没有什么目标呢？

DinDin： 近期目标有好多，例如入夏季新的Lolita相关的东西。还有就是去台湾旅游！

酷洛洛： 话说你最近去了哈尔滨，难道也是去旅游？

DinDin： 是呀？

酷洛洛： 我羡慕嫉妒恨呀有木有……DinDin很喜欢去旅游吧，印象最深的地方有哪些呢？

DinDin： 超！喜！欢！印象最深的算是四川的西岭雪山吧，夏天时候去过一次，冬天时候再去就是我第一次一个人的旅游了。深刻是因为那是我第一次看到真雪，雪在手心融化的感觉一辈子都会记着。另外就是因为高原反应了= =而且住在山上时候真是冷得开了电热毯都没感觉的。



酷洛洛： 好吧，访问也差不多，不然就没版面放照片给大家看了（呵呵），最后有劳DinDin和各位说几句话吧。

DinDin： 非常感谢大家愿意去了解我，很感动呢。其实一直很感激，可以因为2.5次元而认识那么多好朋友。呃，其实我是个比较有趣和重口味的女生，这也许和我美术专业有关系？（才没！）打个小广告，我的新浪微博是"鳄鱼同学"，大家不嫌弃也有相同爱好的话，都来和我做朋友吧！（>u<）

游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail： pgking@263.net



掌门人

主持 马修&胧月 插画 西瓜树

2012年天热得似乎有点晚，好在咱们掌机这一块热得一点也不晚，从2012圣诞商战开始便一直热到现在，连差点作古的NDS都忽然来个《口袋妖怪》二连发。记得以前马修就感慨过，以前有时间的时候没钱买游戏机和游戏；现在买游戏机和游戏的钱是不差了，但可以用来玩游戏的时间却很少了……不过虽然少，但毕竟还是有，每天在游戏中体验不同于现实的身分，去演绎不同于现实的故事……让我们在有限的时间中，去忙里偷闲地体会更多不同的游戏乐趣吧！

邮箱中办公

当我第一次看见你们的邮寄地址时，我以为小编们是待在一个巨大的信箱中办公的……

上海 王志豪

马修： 把这么些小编给缩到一个信箱里办公的话，那大家就是真正意义上的“小”编了。

白菜： 从编辑部门口桌上的包裹数量，以及每天出出入入的快递员来看，这位同学倒也没有说错。

纸鸢： 我曾梦想成为邮递员，看来现在成功了一半。

半夏： 最近桌子上粘土盒子太多，快把我淹没了，我也有种自己活在箱子里的错觉……



找机器

一次政治课上，PSP不见了，找得我死去活来，根本无心听讲，还担心老师发现，最后发现是在同学手里，他拿走了也不告诉我一声，唉。

天津 Little Boy

纸鸢： 似曾相识的感觉，不过我扮演的是拿走别人东西的家伙……

马修： 不被老师发现、又能找到，这过程是怎样的？

只言片语 希望3DS和PSV早日破解。（北京 笑与酷一样好）

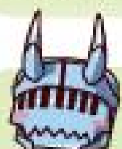
掌门话题　小编们以前是否求过父母买游戏机？结果如何？希望知道具体方法。

（该话题由南京读者 陈绍楠 提供）


酷洛洛 刚入手GB的时候，每周都得跟母上三跪九叩（夸张了点），才能批准在假期玩一个下午。不过这情况大概维持了半年就结束了，估计那时母上也放松下来了吧。

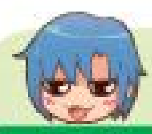

白菜 在自己有挣钱能力之前，基本上游戏机都得求父母买的啊（汗）。FC是父亲自己想玩买的，由我恳求最后获得成功的机体有GB、MD、GBA和PSP。方法无外乎就是什么学习成绩到多少分，到多少名啦之类的。


苍穹 个人求父母买游戏机或卡带的方法比较大众化，条件就是“期末考班级第一”，基本上还是没有什么压力的。实际上除了FC、MD和一台俄罗斯方块专用机外，其他的主机和掌机都是我自己凑钱买的，所以后来也就不怎么用这招了。


阿鲁 小学低年级时曾求父母买过FC，其实都不能算求，因为那个时期我经常去隔壁和我几乎同龄的小朋友那里蹭机（当时和隔壁家关系很好），后来随口说如果自己也有一台就能在自己家玩了，结果没过多久我就拿到了一台山寨FC（估计是那个时期我学习成绩好的缘故）。至于后来嘛，我家就开游戏室了……从SFC到PS2这段时期不缺游戏玩。再后来嘛，我就自己攒钱或赚钱买游戏机了……


胧月 直到从事这份职业前，父母都是坚决反对我玩游戏的，考得好——本分，考不好——游戏害的。饶是如此，小学四年级的时候还是忽悠爸爸买了一台小霸王学习机，美其名曰练打字，实际么，用过的都知道。以“益智”为借口是个不错的方法，不过今天有电脑有智能手机，怕是父母不会那么容易上当了。


纸鸢 我的第一台掌机——黄色的GBP就是求着我妈给我买的。当时刚上初中，我整整求了我妈一个礼拜，最后她终于带着我去买了……后来这事还在某年的母亲节前夕被我写成“自由谈”投稿给了《掌机王SP》……写这段文字的时候又是母亲节了，祝愿全天下的妈妈健康美丽。


马修 好像还真没求过，FC是老爸自己想买的，其他的都是自己的钱买的。而没求的主要原因是我从小向父母要求买玩具就很少会实现，虽然当时没少抱怨，不过现在也理解了——男孩穷养还是有很多好处的。


乌冬 小时候没经济来源，让父母买游戏机的情况当然是少不了的，不过那时候大部分的父母都把游戏机当成洪水猛兽，不像买玩具那么简单，惟一的办法就是用学习成绩作为谈判条件，我的FC和GB都是这样入手的，而再后来的主机就都是自己把零花钱攒下来买了。

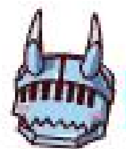

半夏 大学时PSP和NDS都是拜托父母买的，当时用做翻译赚的一半钱拜托父母添另一半，也算不上央求，总觉得到了大学家长就会变得比较开明，会答应孩子的各项要求，可能因为高考之前任何娱乐都会被视为洪水猛兽吧。


LIKY 上小学时求父母买过Game & Watch《坦克打飞机》，我还清楚地记得，老爸骑车带我一起去买的，花了60元，那次没什么阻碍，因为周围一帮小朋友都有了。后来买FC倒是磨了好久，不过能够答应下来已经让我很意外了，再后来……别说买游戏机了，连玩都是大逆不道的事情（-_-b）。

三个人的《深爱+》

班上的两个死党经常来蹭机，过一段时间我发现《深爱+》里面多了两个记录……于是三人的爱都有了。现在每天放学都要每人玩一次，但总觉得班上的女同学都用斜眼看我们三人……

铜仁 邹石俊


阿鲁：你竟然没有脚踏三只船！此乃真绅士也！


胧月：三个人玩一台？这很糟糕。


酷洛洛：其实是班上的女生嫉妒你们理游戏都不理他们，这位同学不用计较（哇哈哈）。


马修：可以说酷洛洛很能透过现象看本质么。

严重问题

小高考（广州一模）前一晚，我脑中蹦出一个严重的问题：如果、万一、或许我考去了香港的话，《掌机王SP》会远销行政特区么？我可以网购到么？（哭）

东莞 静止の天籁


纸鸢：深深地感觉到，这位同学一定会考去香港。


苍穹：网购还是没问题的，也可以考虑让经常去香港败物的鲁叔给这位妹子捎带一本。


阿鲁：对于妹子的要求，有困难咱要上，没有困难创造困难也要上。咱的手机号是……


马修：鲁叔的手机号是137……后面谁跟上？

玩家画廊扩大版

收录作品及人物

终极漫画英雄对卡普空——成步堂龙一（……）
苍翼默示录 连续变换 扩张版——RAGNA
忍者龙剑传 E 扩张版——隼龙
未知海域 黄金深渊——德雷克
铁拳对街霸——隆、三岛一八
大众高尔夫6——妹子（误）
真・三国无双 NEXT——赵云
忍道2 散华——火祭之膳
山脊赛车——（忘了）
默示之王——王样
地狱军团——魔王



马力全开认认真真画出来的一幅大图，这也是本人在二次元作品中最大的一次企划，企划的开始日是2011年12月12日，完成日是2012年2月5日。虽然号称耗时两个多月，但真正的本体绘画时间只有48小时左右，毕竟初三党很忙的。这次收录的作品也都算是PSV的“开荒”大作了，很遗憾没有把《FFⅩ》和《小小大星球》画上……不要吐槽我的成步堂龙一，他是无辜的。总之，完全靠着对PSV的爱才坚持完成了这幅作品。一句话——PSV，加油！

天津 最初の声

马修： 竟然是初三党挤时间画出来的，的确不容易。至于这位同学怨念的PSV《啪嗒嘭》，作为诞生在掌机平台的第一方游戏，其登陆PSV也是早晚的事而已。

纸鸢： “FIFA足球——卡卡”呢？

苍穹： 图上哪有……马戏团迷别YY。

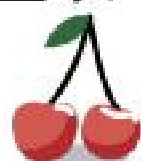
拍模型

在日本秋叶原的模型店拍模型时，把当时在旁的日本女高中生拍了一半，我当时也没看清。回国后当我拿出来跟朋友炫耀时，那些人却不怀好意地朝我笑，还意味深长地看了我一眼，我@#%……

常州 神之叹息

酷洛洛： 这位同学，你在秋叶原模型店拍摄，没有被人阻止算很幸运了。

马修： 如果你把女高中生全都拍下来再炫耀，你的同学们估计就不会有不怀好意、意味深长这些表情了。



只言片语 备考生活枯燥无味，好在还有《掌机王SP》、《UCG》和《游戏人》。（湛江 马骝）

幻想

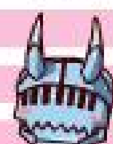


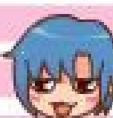
MP3坏了，MP4丢了，GBC被封了，GBA SP被没收了，电脑被加密码了，好机友和好基友……唉，人生何其苦难啊！只能天天按着计算器幻想掌机了……

沈阳 A星


白菜：你还有桌游！


纸鸢：你还有手机！


阿鲁：你还有计算器！


马修：话说我也有一段按计算器YY打游戏的日子，只不过YY的对象是俄罗斯方块机……

180辑调查之你在e商店或PS Store投入多少？乐意购买数字下载产品吗？

资金投入：0。不太乐意下载数字产品，正版游戏已导致钱包不足了，再买钱包就该驾鹤西去了。

天津 张淳

还没注册PSN，但注册后我乐意从中下载一部分感兴趣的图像。

玉林 车扬帆

没有，一向只下载免费的DLC或试玩版，不太愿意购买数字的，就算要买也买实体的，下载的不划算。

汕头 天御朔

没投资过，我向来去网上下载……

宁波 笋子

还没往里砸钱，虽然现在PS3玩的是正版，但面对着盘+DLC的花销，学生党表示压力巨大。

上海 郑一帆

还没有消费过。不过数字下载挺好的，起码避免了被JS炒价，不过在国内下载网速和无线网络的普及真是个问题。

上海 季节の瑆

还没有，不过准备投入。是否购买看游戏或软件的质量和价格，总的来说还是喜欢实体的产品。

徐州 小海

准备入手PSV，攒钱中。我乐意购买数字下载产品。

福州 艾鲁

高考完了我乐意。

东莞 静止の天籁

在e商店里投入了1000日元买了《电波人间》，不过不是很愿意买数字版，还是实体游戏好，一来娱乐，二来收藏正版。

武汉 tifG

还没有，不过最新的《口袋妖怪AR搜寻者》一定要入啊。

上海 赵静雯

180辑调查之对新版小编形象的吐槽

白菜完全RAGNA了啊……

天津 最初の声

咕噜的形象碉堡了！红白有木有！

庐江 CJの小孩

修哥的“马修头+马超枪”组合没有了，成剑盾了。目测无法一骑当千了，只成个炮灰MT。我再也不相信爱情了……

桂林 豆腐

苍穹和没变差不多，半夏、纸鸢和Sienna根本就没变，咕噜那个就是某个无节操的红白吧，白菜和马修貌似转职了变得更帅了，鲁叔变得更霸气（？）了，酷洛洛加个某暴力青蛙外形的机车？LIKY、胧月和乌冬彻底颠覆了，Juxi和澄香还是很萌……

沈阳 A星

阿鲁的“崩龙装”是越来越像了，乌冬像是刚从太空回来，LIKY的滑板很拉风，酷洛洛改骑摩托了，马修改古罗马装了，白菜很像克劳德啊。

清镇 只爱于你

胧月的帽子就是军帽换了个色吧……

广汉 D盘少年

鲁叔太胆小了，怎么不把偶像放在铠甲上？胧月没娘化太可惜了。

上海 王菁益

马修的形象有点邪恶，鲁叔依旧猥琐。

常州 神之叹息

让白菜老师把头发染白吧，乌冬锅锅的独角兽呢？胧月么……月姐姐开始搞制服诱惑了？

湖州 斯介克汀

其实也没什么好吐槽的，不就是鲁叔从内敛自个儿宅变成了霸气的公然卖萌么，不就是马修从穿裤子扎马步变成了穿裙子露小腿么，不就是月姐姐剪掉了一头飘逸的长发戴了一顶酷帅帽子成了番长+城管的复合体么——挺好的，真的。

广东 赖静怡

只言片语 求PSV原创大作，移植好一些的游戏也行。（长春 萝卜）

玩家画廊



天津 JK

马修：虽然随便画的，但看起来JK同学似乎掌握了漫画卖萌的要点。



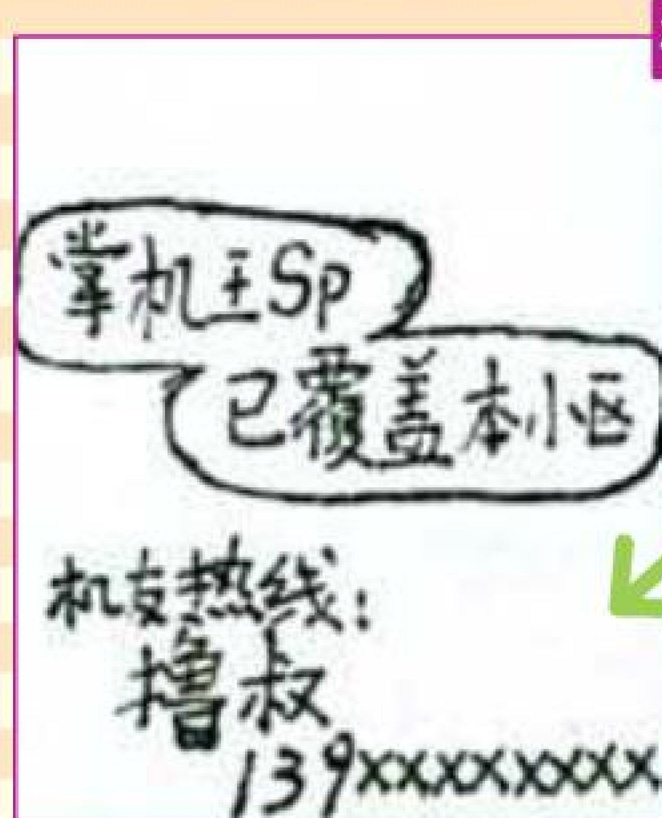
鄂州 MHF

马修：其实对于主机和厂商来说，破解也的确如同恶魔般……



合肥 还那时

马修：NERV的LOGO，单色的看起来很有感觉。



桂林 银翼

马修：鲁叔的电话惨遭泄露，而且头两位数对了。



梅州 雷爷

马修：用《掌机王SP》召唤小编，这就是最典型的翻对了书找对了人。



你一言我一语

金手指比盗版还邪恶！

丹东 Snake

马修：这位同学到底中了金手指的什么招，回函表上这句话写了好多……

小编们的掌机有没有被长辈没收过？是什么原因？

玉林 花花

马修：原因……当然都是影响学习啦，虽然被没收了很不爽，但还是理解长辈的。

虽然看到《口袋妖怪 黑2·白2》的名字吓了一跳，不过最喜欢的掌机游戏出在最喜欢的掌机上也是意料中的的事。

杭州 Deepthroat

马修：刚公布时我的态度是难以相信。但时间过得真快，转眼《黑2·白2》都要发售了。话说现在真不敢说这"NDS最后的《口袋》"或"NDS最后大作"的话了……

游戏机的使用寿命有多久？

漳州 Y.G.C

马修：看使用者的态度和使用寿命的概念吧，以还能正常使用为标准的话，本人的GBC现在也还照常用；如果以何时退役来说，现在的掌机似乎7年没问题。

前几辑看月姐姐说白菜哥哥打《BB》很强，于是有了向其挑战的想法，入了机器入了游戏，之后发现网络不给力，郁闷……

上海 王蔺

马修：才想起来，月姐姐的确帮白菜老师下过战书……

《P4G》这游戏的价格快赶上3DS的价格了……

马鞍山 Rpcketboy

马修：说的是限定版吧，其实限定版价格高些也正常——限定版说白了是愿打愿挨嘛，看你的爱有多深啦。

土豪同学在休学二周后从香港搞回来两台4S一台iPad，让我这PSV首付都没攒出来的少年情何以堪啊！

天津 JK

马修：不要总跟土豪比啊，少年们……

《SD高达G世纪 世界》经历了将近一年，用时639小时48分钟，终于超完美了，接着入手3DS，在《SD高达G世纪 3D》中继续我的G世界之路！

江门 照爷

马修：嗯，照爷是《SD高达G世纪》的真FAN，不知道3DS版可以玩多长时间呢？

游戏店的JS养条老大的斗狗，我一去它就汪汪叫，很吓人，JS就说："小六，别叫了！"我小名也叫小六……算了，我改名，现在叫小七了。

吉林 蜡笔

马修：名字什么的放下不说，那么大那么凶一条狗放店里，真的不会影响生意么？

想玩车……于是想玩《反重力赛车2048》。

沈阳 赛伯拉斯

马修：刚看前三个字还以为想玩《GT赛车》……

若无其事

在某个月黑风高的晚自习上，我和同桌正在联《MHP2G》，当时我和他在打上位电龙，在我俩一番猛烈输出后，电龙同志补血了。我兴奋地对同桌喊："电龙回3区睡觉了，快去打啊！"1秒钟后我为我说出的话后悔了——班主任居然从我身边过去了，而我的PSP就在桌子上。2秒后，班主任居然若无其事地过去了……

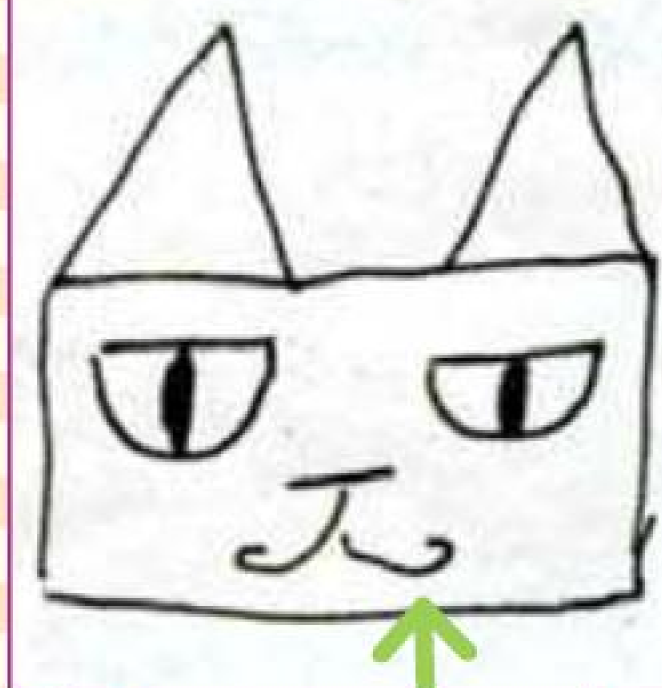
庐江 卢辰

白菜：看在同样为电龙努力过的份上，这次就放过你吧。

纸鸢：难道你们的班主任是白菜老师？

只言片语 加入刃队，加入狩猎一族！（北京 海豚）

哈尔滨 酱油先生



天津 才子



马修：一幅表白画，才子同学心仪的女生会看到吗？

马修：有点小诡异又有点小可爱的图。

东莞 静止の天籁



马修：克里斯，还原得不错，有段时间苍穹就用克里斯做RTX的头像。

马修：横平竖直、以及一眼大一眼小的猥琐猫。



沈阳 过去的铳弹

马修：RP大爆发的实体化——自燃/自爆？

海宁 Noctis Strife

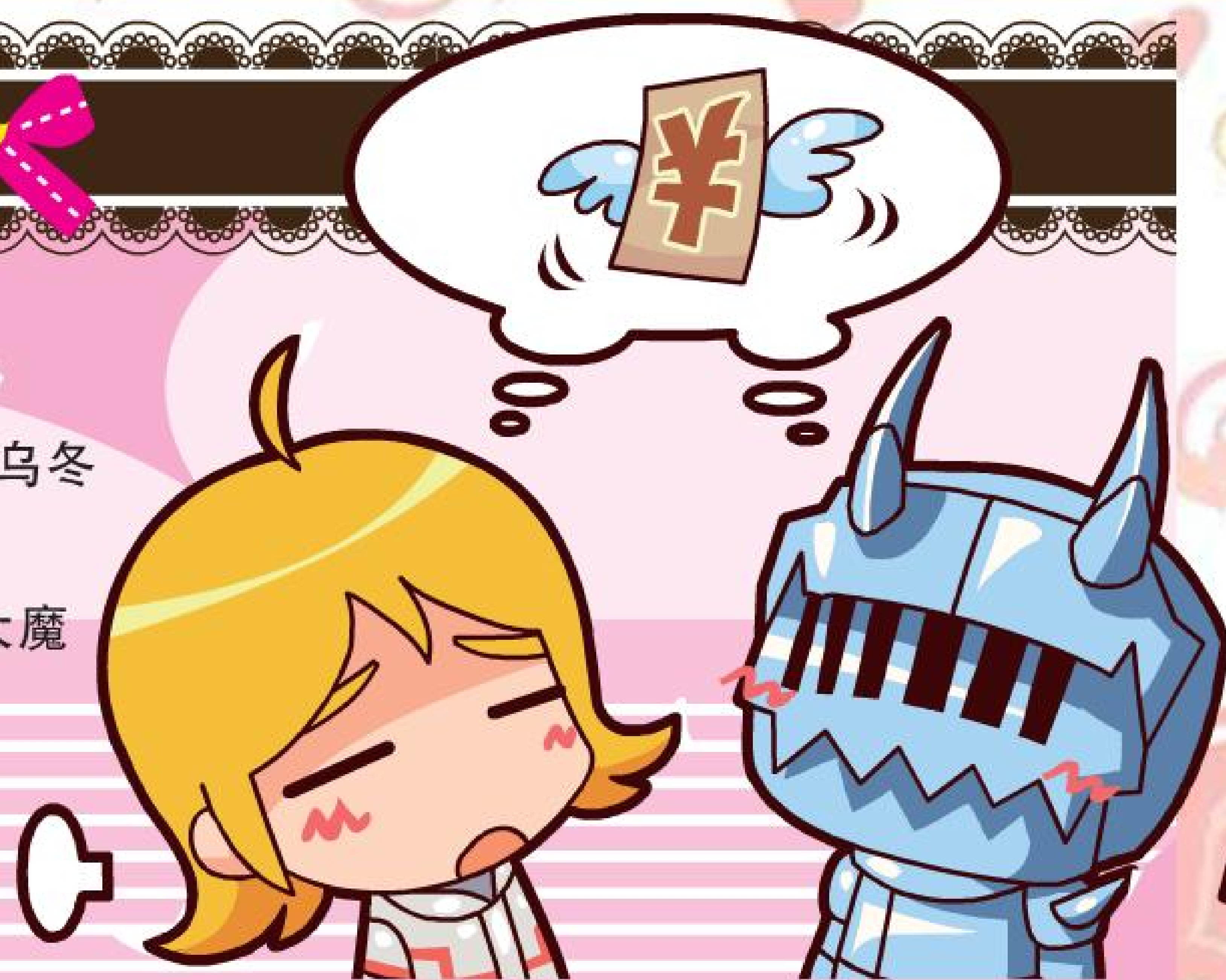


马修：如此萌的东西，那就登上来吧。



上海 坂田银时

越攒越少



不知道为什么零花钱越攒越少……

天津 张翌伟

白菜：这个问题很是深奥，时常令鲁叔、乌冬与半夏等人陷入沉思。

半夏：这个问题太深奥了，我猜一定是大魔王把我们的钱偷偷拿走了，绝对是这样！

胧月：所谓的“数钱数到自然醒”。

阿鲁：我的零花钱是被名为秋元康的大魔王给拿走的。

马修：总结一下，攒的速度低于败的速度，就出现了以上各种情况。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、55辑、第62、63、65、71、74、75、77～79、83、84、88、89、91、92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元， 160、162、163、165、170、171、178、181、182辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15～18、28、38、42～46、52、53、54辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》，定价：28元，《PSP专辑VOL.14》、定价：32元，《PSVita专辑VOL.2》，定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.6》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，《怪物猎人狩猎志VOL.12》，《怪物猎人狩猎志VOL.13》，定价18.00元。《3DS专辑VOL.2》，定价32.00元。《卡牌·桌游》第9～12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 在看正版《俺妹》小说，我不是妹控，但喜欢那种傻傻的温馨。（合肥 还那时）











看了PS3《龙之教条》的战斗视频，这不活脱一个高清《怪物猎人》吗？无论是怪物动作还是主角的动作都熟悉无比，Capcom真有你的，看来这游戏有大卖的潜质。话说“《携带版》系列”的新作情报也该公布了吧，再等下去PSV要咽气了（笑）。下面来看看本辑的问题。


我的PSV传输软件——内容管理器提示要升级才能传输，但是点了升级之后电脑上显示服务器连接不上，那怎么才能升级内容管理器呢？（我家没有Wi-Fi。）

江阴 贡振洋


如果自动更新不了，建议你直接去PSV官方网站下载软件安装升级，网址是：http://cma.dl.playstation.net/cma/win/ct/index.html

★•★•★•★•★•★•★


港版PSV 3G版选用国内的哪家运营商比较好？

丹东 隋欣

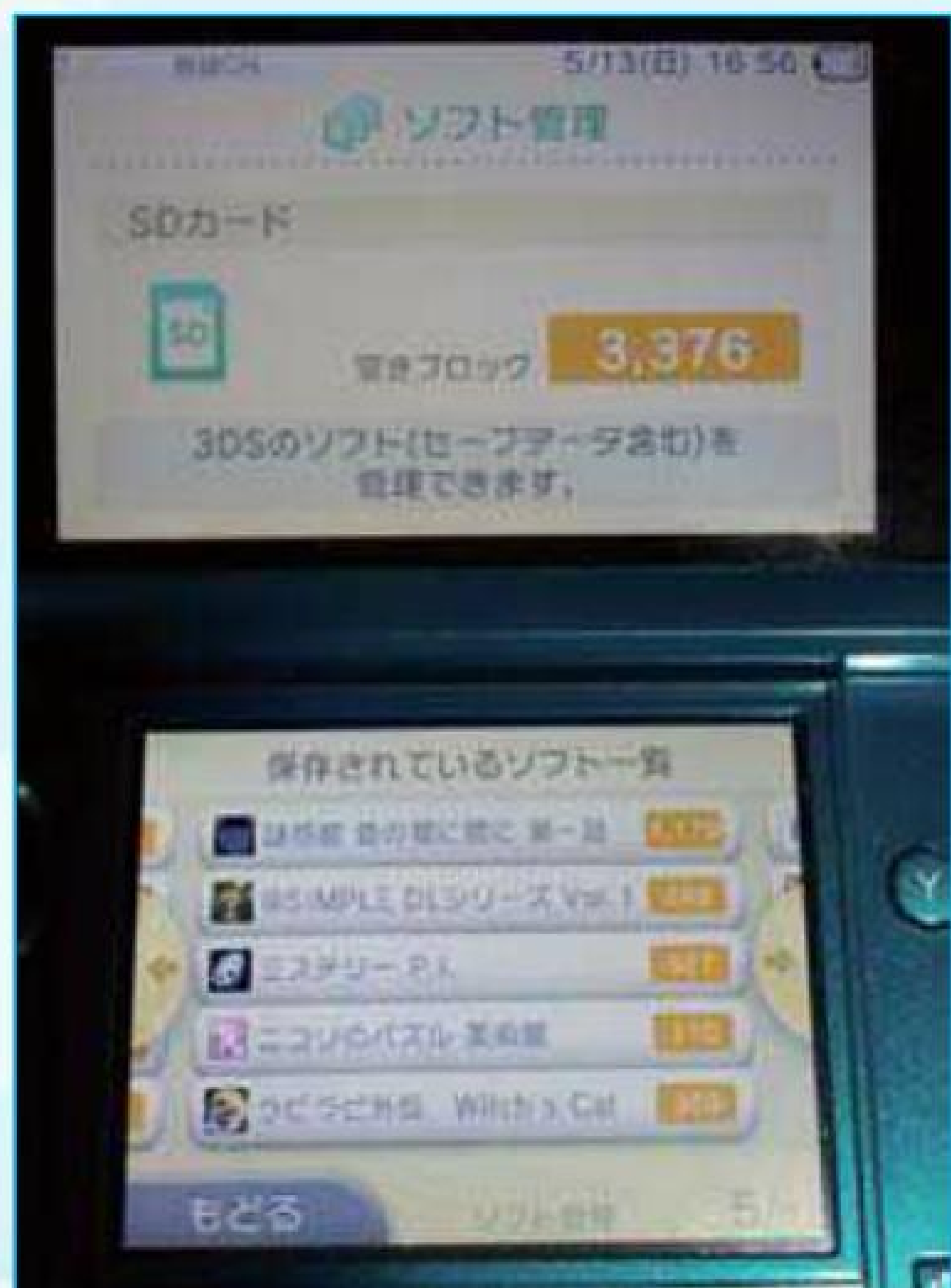

港版PSV 3G版支持的3G为WCDMA制式，在国内只能使用联通3G卡，不过PSV也是支持2G卡使用的，这方面移动和联通的2G卡都可以，不过2G卡的网速实在是满足不了需求，还是建议选择联通3G吧。

★•★•★•★•★•★•★


3DS上的试玩游戏容量有多大？原装的2G SD卡大概能放几款试玩游戏？我平时还放些照片和备忘录之类。

上海 陈佳伟


3DS上的数据容量都是以“格”（ブロック）为单位，2G SD空白卡的容量大约有15000格，而试玩版游戏容量差别很大，少的100格，多的超过1000多格，一般来说2G卡放十来个试玩版都不在话下。关于游戏的具体容量，你可以进入3DS设定菜单中查看（设置→3DSデータ管理→ソフト管理）。



▲管理菜单中能看到各个游戏数据的容量。

★•★•★•★•★•★•★


为什么我的小P在放音乐时不能用电子书？

桂林 廖泽庭


PSP本身系统不支持多后台，一边放音乐一边看电子书只有通过第三方软件实现，比如eReader等阅读软件就支持这个功能，如果你的阅读软件不支持音乐播放功能，你也可以安装一个后台音乐播放插件MP3PlayerPlugin。

★•★•★•★•★•★•★


179辑送的AR卡片能不能在3DS下实现AR游戏？我试了一下，3DS没有识别到。

上海 王菁益


以为赠送的《新・光》AR卡片能在“ARゲ-ムズ”软件上玩，把玩了5分钟就是没有反应，最后只好自欺欺人，说“国产行货”不能在日版3DS上运行……

上海 小霸王


179辑《掌机王SP》赠送的AR卡片是《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》专用的，必须有游戏本体才能够识别。其他结合特制AR卡片的游戏诸如《王国之心3D 梦中坠落》也都是如此，3DS

只言片语 集合策略和机器人的《机战》，是男生的爱所在。（十堰 劲草）

主机自带的“AR游戏”软件是无法直接识别或使用的。

PSP-3000充电时间怎么越来越长？

盐城 寻找真爱

同学不妨试试从供电源上寻找原因，假如使用USB断开进行充电，其充电时间会远长于使用电源适配器的充电时间的。另外如果同学你的PSP电池使用有一定年份，也不排除是电池老化造成的现象哦。

《重力异想世界》和《忍龙Σ》哪款好玩些？虽然两款都想入，但是也有先后问题。

沈阳 汪亮

两款都好玩。《重力异想世界》的难度较低，玩法新颖，而且奖杯很好拿；反之《忍龙Σ》的难度高，要拿奖杯很不容易，而且血腥程度高。先入哪款游戏就掂量自己的ACT水平再做决定吧。注意，《忍龙Σ》可是有摔机风险的。

《如龙 阿修罗篇》我打到第八章进入救龙也他姐姐的小楼时，过场动画卡住，有音乐图像不动，试了好几次都这样，我的6.35 PRO系统，是什么原因？

天津 JK

你这个死机问题并没有其他人报告，应该是个别问题，建议你要么重新下一个ISO，要么把系统刷到6.39试试看。

1.PSP装上无线网卡会影响机子的质量吗？（有朋友说不建议把机子打开）2.《牧场物语 蜜糖村》如何结婚啊？

庄河 刘懿

1.PSP装上无线网卡？你确定可以这么干吗？或者你想这么干的目的是啥？PSP已经有Wi-Fi功能啊。2.关于结婚，各个女孩所需条件都不尽相同，一般来说就是平时提高女孩的好感度，并完成各角色必要的剧情，然后在第三年买到双人床，买到青之羽毛便可求婚了。

我的PSP不知怎么了，好像不是坏了，不过把游戏拷进去后，看PSP的内存减少了，可是在PSP上找不到游戏图标，而且刷机也没有用，请编哥指教。

北京 李文烁

确定以下两个问题：1.PSP游戏后缀名为.ISO，你是不是忘了解压游戏，还是ZIP或RAR的后缀名？2.游戏文件要放入记忆棒的ISO文件夹内，否则无法识别，你是不是放错到其他地方。如果以上两点都没有问题，那可能是记忆棒的问题，换一个记忆棒试试看吧。

我听同学说手机上已经有《怪物猎人》的游戏，是官方出的吗？素质如何？

广州 刘琼

手机上的确已经有《怪物猎人》的游戏了，目前有两款，但别指望跟正统作品一样的玩法。其中一款是去年在iOS上登场的《怪物猎人 动感狩猎》，猎人会与怪物展开一对一的战斗，玩家利用点击、滑动等操作可以实现攻击、回避、防御等动作，游戏采用全3D画面，玩起来还不错；另一款是最近在iOS/安卓上登场的《怪物猎人 搬蛋》，猎人要运送龙蛋到营地，沿途要通过加速、变道等操作来躲避怪物的攻击和干扰，这款游戏可以与《MHF》联动，不过玩起来有点单调。这两款游戏都是Capcom官方推出的。

▲《怪物猎人 动感狩猎》玩起来还颇有挑战性。



▲《怪物猎人 搬蛋》玩起来有点单调。

PSV能打中文吗？

盘锦 王海东

可以的。进入设定界面，选择“语言”→“输入语言”→“键盘/添加单字”→“简体中文”，然后在“拼音”一栏后面打“√”，然后就可以在打字时切换到简体中文，这样就能打中文了。

只言片语 高三啊高三，痛并快乐着。（东莞 慢半拍）



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

董骄然 昵称：N元方程式

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《机战》、《SD高达》、《火纹》
地址：重庆市北碚区奔月路社区梨园村19号6-202
邮编：400700　　QQ：949458956
Email：949458956@qq.com
想说的话：希望有一天驾驶大扎姆。

郝雅典 昵称：Athens

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：3DS、PSP、NDSi、GBM
喜欢的游戏：《逆转》、《美妙世界》
地址：河北省邯郸市丛台区邯郸市第一中学高三文实15班
邮编：056002　　QQ：1316414762
Email：dangnikuaile@163.com
想说的话：Every teardrop is a waterfall。

黄雷 昵称：雪人（兄）弟

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《轨迹》、《MHP》
地址：广东省梅州市梅江区梅园新村广发大厦1305室
邮编：514021　　QQ：1198591746
Email：hl940525@163.com
想说的话：有PSP汉化游戏的网站没有？

詹沾 昵称：DD

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：3DS、PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《逆转》、《高达》
地址：广东省韶关市浈江区西提中路11号1栋504
邮编：512000　　QQ：243013346
Email：243013346@qq.com
想说的话：3DS终于入手了！

只言片语 还好掌机版《如龙》没被改得面目前非，PS3……（汕头 Melmen）

王豪
昵称：苍翼

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP、iDSi、GBA SP
喜欢的游戏：各种RPG和AVG
地址：河南省郑州市中原区人公路11号院南楼西单元1楼西
邮编：450000　　QQ：1650452080
想说的话：高考飞跑而来，人生的考验逼近了……

陈铭智
昵称：Magic

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：广东省东莞市莞城区步步高翠苑十座101号
邮编：523006
想说的话：祝各位高三的玩家加油了！

贺若愚
昵称：鱼梓酱

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：新疆乌鲁木齐头屯河区八钢三管区117栋17号
邮编：830022　　QQ：825411178
Email：825411178@qq.com
想说的话：首推麻友的有木有？

朱鑫嘉
昵称：Jake

性别：男　　年龄：23
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》
地址：江苏省南通市崇川区观音山街道八一花园1幢408室
邮编：226014　　QQ：1034542293
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

刘梁
昵称：liuinter

性别：男　　年龄：25
拥有掌机：3DS、NDSi、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《实况》
地址：河北省石家庄市长安区裕华东路63号河北人民广播电台办公室秘书科
邮编：050012　　QQ：316460237
Email：liuinter@163.com
想说的话：《掌机王SP》最棒！

陈佳伟
昵称：小霸王

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：3DS、NDSL
喜欢的游戏：《FF》、《DQ》、《火纹》
地址：上海市浦东新区外高桥保税区英伦路889号实验室
邮编：200131　　QQ：953020997
Email：953020997@qq.com
想说的话：《海贼王》恶补中……

彭吉赐
昵称：小黑

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《雷顿》
地址：广东省汕头市金平区滨港路银都翠苑东梯二幢1405
邮编：515041　　QQ：791543930
Email：791543930@qq.com
想说的话：求机友联《MHP》。

黄浩勋
昵称：小闷

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：广东省广州市越秀区中山一路53号10栋801房
邮编：510600　　QQ：353033382
Email：353033382@qq.com
想说的话：每天一《轻音》，我就不空虚。

只言片语　我期待3DS上的《口袋妖怪》正统作和PSV的《怪物猎人》。（南京 先）



栏目主持：阿鲁

阿鲁

又到了吐槽的时间了。这次五·一放了那么多天的假，相信大家都玩得非常开心，那么就把你们五·一假期的趣事拿来和大家一起分享吧。

半夏

这次我没有做碟肯定不会错过吐槽了。

苍穹

五·一假期劳动去了啊。

酷洛洛

五·一在养病……

马修

你怎么又生病了？这就是传说中的病娇么？

半夏

马修你对“病娇”这个词有很大的误解啊，病应该理解为病态，而不是生病。

Sienna

五·一宅在家，哪都没有去。

阿鲁

Sienna你之前不是最反对宅在家的么？怎么这样的大好日子你也开始宅了？

Sienna

那也看是什么时候啦。五·一那个人山人海的，我是没得选择。

澄香

五·一去逛街，主要是去看空调，外面人山人海啊。

阿鲁

话说我们不是29号就放了么？你们就不能提前两天出去啊……

马修

29号去越华强北，已经是塞人了。

juxi

五·一和平时一样照样在家做保姆,包了一大堆饺子。

胧月

说到饺子，又想起之前一群人到伊娃寝室去包饺子的事了。

咕噜

五·一带小宝坐飞机去厦门度假，小宝很开心，我却是担心、闹心，担心他玩过头，生病。结果小宝没生病，闹心得我却生病了。

阿鲁

我本来还打算去东莞找我哥呢，结果他手机停机没联系到人，哎……结果又是在家宅。

胧月

去东莞找哥大亮。

阿鲁

我就知道一提东莞就有人要吐槽……话说连乌冬锅锅都找朋友玩去了，泪目啊！

苍穹

于是鲁叔你就被抛弃了么？

咕噜

你怎么没跟去？

阿鲁

乌冬去找朋友（玩），我怎么好意思跟去呢。俗话说：“三人行，必有电灯泡”，我可不去当灯泡。

纸鸢

五·一帮高富帅看家。

酷洛洛

高富帅在哪里？

马修

纸鸢的身高+鲁叔的有钱+乌冬锅锅的外貌=高富帅。

阿鲁

虽说我五·一宅在家，不过倒是把一些漫画给补上来了。说到漫画，相信在座的不少人年轻的时候都经历过吧，还记得那些让你们印象深刻的漫画么？

Sienna

我看过《一吻定情》，男主角那个帅呀。

酷洛洛

记得有一年问一个同学借了一套女性向漫画回去看，好像叫《霸王爱人》什么的。

苍穹

貌似《浪客剑心》新开连载了，打算养肥了再看。

半夏

寿屋要出《幽游白书》手办了，不过惨不忍睹……真给我省钱。

胧月

我喜欢幕末的契机是《剑心》。

半夏

我喜欢濑田宗次郎这件事我会到处说么？

胧月

啧啧，我喜欢他的原型，叫我师父吧。

苍穹

PSP又要出《剑心》的格斗游戏了，你们战起来吧，让妹纸也参加，弄个比赛什么的。

胧月

《剑心》的游戏还真没玩到过好玩的……

阿鲁

我记得我的启蒙漫画是《阿贡》，当时我好像才小学一、二年级，跟着我哥到他同学家去，然后看了人生的第一本漫画。

Sienna

《老夫子》你们都看过吧？

纸鸢

《老夫子》看过，长篇的很好看。

Sienna

小时候喜欢拿着《老夫子》坐在阳台上傻笑，邻居几度认为我有病……

阿鲁

话说我小时候还看过《幽默大师》，我曾经一度以为漫画就应该是那种四格的，直到接触到日式漫画。后来才发现漫画原来不光只有搞笑的，还有这样那样的……

马修

邪恶的？

阿鲁

邪恶的接触得比较晚，上初中之后才在书摊和租书的地方发现。

白菜

阿鲁，再往下可就不能说了。

阿鲁

咳咳……不知道你们真正开始接触漫画是在什么时候，我是小学4年级左右就差不多开始正式接触了。

苍穹

我肯定比你早。

酷洛洛

幼儿园，《三毛流浪记》，记得第一本接触的漫画就是这个。

阿鲁

《三毛流浪记》没看过，我倒是买过《丁丁历险记》，还是全彩的。“救人一命胜造七级浮屠”这句话我就是从《丁丁历险记》里学到的……

胧月

我二年级，买一块九一本的《龙珠》。

半夏

小学《机器猫》，后来就是《幽游白书》《圣传》之类。

白菜

于是就慢慢变成腐女了？

半夏

人都是会长大的嘛。

酷洛洛

我以前其实还挺喜欢中国漫画的，记得看完《三毛流浪记》之后买的就是蔡志忠的《西游记》。

阿鲁

哦，那个很恶搞的《西游记》？我也看过。

苍穹

蔡志忠的很多都不错啊，不过我就收了《老子说》、《庄子说》和《列子说》。

酷洛洛

那时候特别喜欢他的东西，之后还买了他的《西游后记》，不过这套就没收全了，现在应该还在家。

阿鲁

其实我还蛮怀念当年初、高中看漫画的时期，最喜欢在班上传阅漫画，看完之后下课和同学一起讨论剧情，一起YY，开心死了。

苍穹

在前几页写上“此人是凶手”之类的么。

阿鲁

我很少看推理类漫画，一是字太多懒得看，二是看入神了容易被老师发现……

苍穹

撕书、涂鸦、剧透，三大原因让我不喜欢去书店租书，当然零花钱有限是最大原因。

阿鲁

涂鸦、剧透这两点我倒是没遇过，但是撕书实在是令人深恶痛绝啊。

白菜

还好，我们班上的人都不撕书。

酷洛洛

我们班上也没有，因为最后都会被老师发现，然后没收……记得有一年有个同学带来十几本《鬼神童子》，第二天就东窗事发了。

白菜

你们班上的人打掩护太水了。

酷洛洛

女同学去告状，有什么办法。

阿鲁

你们班太不团结了，我们班的女同学都被我们调教到和我们一起看漫画了。记得当时我花重金买的一套《I''s》几乎整个班的人都传阅了，我很欣慰。还因此和不少女同学打好了关系，《I''s》是我自认为买得最值的一套漫画。

白菜

我当年是带男女都可以看的漫画去布教的，收效显著。

酷洛洛

男女生有敌对势力很正常撒，尤其是优等女生和差等男生这种矛盾，不可调和。

阿鲁

话说男女生敌对不应该是小学时期么？

酷洛洛

对，我就是说小学，你以为？

阿鲁

小学不好好学习看毛线个漫画啊……

白菜

小学不好好学习看毛线个漫画啊……

酷洛洛

来来来，给你们发张照片，以此照片作为谈资。



马修

这孩子是谁的？

Sienna

不会是伊娃姐姐的吧？

酷洛洛

没错，就是伊娃的。

Sienna

还真被我猜中了？好可爱呀！

马修

貌似这孩子像妈妈多点？

Sienna

这么小哪看得出那么多……

咕噜

女孩吧？

胧月

男的。

酷洛洛

这么可爱，一定是男孩子。

咕噜

为什么裹粉色的毯子？

马修

因为伊娃姐姐喜欢粉色。

阿鲁

其实我也喜欢粉色……

Sienna

鲁叔心里一定住着个少女。

马修

是的。

咕噜

女孩好呀，招商银行。

马修

招商银行？啥意思？

咕噜

自己百度去。

接下来的时间变成了女性专属话题，由于内容过于专业、刺激，这里就不进行收录，感兴趣的玩家可以在百度搜索关键词“养生”、“育儿经”。

小编寄语

苍穹

◎以前粗略看过《反叛的鲁鲁修》的动画，至今只记得一句台词，大意是“幸福就像玻璃，平时不容易察觉，但只要稍微改变角度看，就会映照出光芒。”感谢为我默默付出、不求回报的家人。

◎最近一段时间码字总喜欢开着VirtuaNSF听FC游戏的BGM，熟悉的旋律响起后不禁文思如泉涌。不少喜欢怀旧的玩家总抱怨游戏没有以前的好玩，其实主要的原因还是我们无法回到从前那种纯粹的心态了。

◎在某朋友的建议（或要求？）下补完了日剧《不能结婚的男人》，宽叔的演技还是很赞的，不过，what's your point?

阿鲁

■近段时间睡眠质量不怎么好，这都是被蚊子给闹的，只要一关灯就在耳朵边嗡嗡，但是一开灯愣是找不着，然后手上就莫名其妙多了几个包。为了不被蚊子咬，就只有开着灯睡觉，但开着灯睡又容易惊醒，各种纠结有木有！

■最近单位附近开了一家不错的餐厅，开张期间有优惠不说，味道也不错，份量也足，以致于本人近期一日三餐都在这里解决。不过单位附近的店面都有个“优良传统”，那就是又好吃又便宜的店都干不长……真心希望这家良心餐厅能多撑一段时间吧。

Juxi（美编）

◆不知道是否年纪大了，记性也越来越差，有时候在屋子里团团转不知道要拿的东西，好不容易出门一趟回到家却发现最重要的忘了买，经常不记得上一顿到底吃的什么菜，最重要的是自己说的话老是忘记，导致某人据说是引用本人的原话，我表示没说过的时候，都会以一句“你是不是不忘了”作为搪塞，这其中不知道发生了多少件冤案。

◆老爸常常给我们讲爷爷年轻时抗美援朝的故事，几次都历经生死，头上甚至留下了好几个子弹造成的疤痕，能活下来不仅仅只是靠运气而已。每当讲到这里都会非常感慨他的聪明机智，有时候说着说着，就会讲到本人长大以后的迟钝，好吧，这种情况下他只是想损我一下而已。

胧月

★下班后最惬意的事——买上一包鸭脖子，刷一碗抹茶，坐在电脑前看2008年大河剧《笃姬》。因为年后刚把《天璋院笃姬》的原著看完，又喜欢该剧的演员，可谓心血来潮。看了10集发现导演水准确实了得，对节奏的把握比《天地人》好上许多。说起来自己喜欢幕末多过战国，不过以幕末为背景制作的游戏，其实劣作居多。

★《三国杀》面杀时都不玩神将，于是在ONLINE上才真正领略了神曹操的强大。虽有破坏平衡性之嫌，但就个人感情因素来说，倒希望曹操有此强度。另外这次以《短歌行》的末句为台词实在风雅霸气，咱们孙二少爷的“有乳辅佐，肾好”、“好舒服”什么时候可以改改……

sienna（美编）

◆最近开始很关注一些女生很关心的事，感觉原来的我一点也不像女生，以前美容护肤对我来说，我是能不多事就不多事，可现在我变了，现在的我会主动去了解这些知识并且运用起来，才发现原来这里面的学问多了去了，光是防晒的产品就让我头晕了，不过我还是去化妆品店一样一样的试用了，这样才能找到最适合自己的，女人有时候真的很麻烦，不过要在这种麻烦里找到快乐才是王道呀。

◆多年的一个好姐妹要结婚了，真心希望她幸福。

咕噜（美编）

◆五·一的小长假独自带小宝坐飞机去了厦门度假，小宝第一次坐飞机既紧张又兴奋，还好坐飞机的时间不长，全程也没出现什么不良反应。

◆小宝在海边挖沙子挖得可有劲啦！当天运气也不错，遇到海水退潮，海滩上冒出许多海里的小动物，数小螃蟹最多，不过全都躲在了礁石的洞里，可惜没有工具，只能看，抓不着。



▶小宝在海边“丰收”的成果，捡了好多活的贝壳。

LIKY



■《灵魂献祭》的游戏情报公布，实在有点重口味啊，希望不要吓到小朋友（笑）。

■朋友拿过来一台带锁的美版iPhone4，我研究折腾了两天，还真是够累的，刷机、自制固件、卡贴……这么用手机还真是要疯掉。

■不知什么时候起，三星的手机也开始拥有iPhone一样的关注度了，新一代旗舰Galaxy SⅢ的公布了吸引了众多人的视线，虽然最后因硬件配置、外形等方面开骂的人颇多，但这也从另一个方面说明，大家对SⅢ抱有太高的期望，这方面三星的确没给我们带来什么惊喜。不过可以理解为三星在保留实力，等待苹果公布iPhone5时再发布升级版来猛烈一击。另外，这次SⅢ的发布个人倒是很看好三星所展示的用户体验部分，类似"S Voice"、"Smart Stay"等智能应用，相信不会只是SⅢ所专美，一定会随着软件升级带给其他Galaxy机型。

马修



◆5月的第9天，心血来潮算了一下支出，不禁汗了一下，和日常生活支出比，正版游戏那点钱的确是零头。

◆《口袋妖怪+信长之野望》马上300小时了（其中有水分，比如机器放在那开写研究、看帖子、QQ聊天），实在是对胃口，难度也合适。但其他现役的游戏机包括3DS和PSP也一直处于落灰状态了。

◆有《356SP》和《Z53ZSP》在前，对于《无双大蛇2 SP》已然不抱任何期望了。PSP版的《无双》中，《35MR2》在远景和地形上的表现堪称最高；《无双大蛇魔王再临》则在同屏人数和画面上达到了最佳平衡。可为什么移植了PS3的《无双》，远景、地形、同屏人数这些怎么就全都没了呢？

纸鸢



●进入5月，欧洲足球联赛进入收官阶段，几大重头联赛的冠军归属陆续见了分晓，于是一个足球赛季又要结束了。不过作为球迷，今年夏天还有一件值得期待的事情，那就是欧洲杯，接下来的日子就指着这个活了。

●作为一个耳根软的人，在理发师的怂恿下剪了一个从未尝试过的超短发型，由于非常难打理，现在被迫变成了"戴帽遮丑党"，哭都来不及了。

●最近发生了很多事情，有快乐的也有难过的，我不敢说这些日子会改彻底改变我，但定会铭记一生。

白菜



□《Fate/新章 CCC》、《跨界计划》、《超级弹丸论破2》，本辑一口气做了三款喜欢的游戏的"前线"，真是太爽啦！

□《苍翼默示录》的官方广播《ぶるらじ》超有趣！听了一次之后一发不可收拾，开始慢慢补完以前漏下的集数。看杉田智和等一干人等胡闹真是治愈心灵。近藤加奈子的天然和今井麻美的吐槽也都是非常犀利的产物。

□原计划要来深圳旅行的朋友在其老婆的威胁下改道走了三亚，而深圳的某个朋友突然跑去重庆要呆半年。怎么有种偷鸡不成蚀把米的感觉？

酷洛洛



¤自从玩了《武士与龙》才知道，躺在床上玩网游是这么爽，《梦幻之星在线2》赶快提早到2012年出PSV版吧，我快等不及了。

¤五·一放假回家，用自己新入手的SAL1850镜头随便在公园试拍一下，2.8恒定光圈确实比以前的套头好驾驭很多，真心没后悔放弃之前纠结的蔡司1680，这头估计得陪伴我不短时间，多多指教了。



半夏

★五·一冒着烈日在漫展门口排队，最终没有挤进去，当时我的表情一定和初音一样……



★曾经和朋友们讨论最下饭的美剧是哪一部（这是什么诡异话题），答案居然是《CSI》……这是一群多么诡异的朋友！

★最近总是梦见在家乡混得很熟的地方，想拼命走回家，却回不去，然后或者急醒或者哭醒。乡愁啊……是病，没药医的。

乌冬

◆《AKB0048》和期待中的一样好看，不愧是河森擅长的SF类型。舞台表演部分看得出是下了重本制作的，还原度很高，期待以后能看到更多的AKB48歌曲通过动画还原，另外机器人的空间战也做得很有魄力……嗯？这强烈的既视感是怎么回事。

◆向一个深陷韩剧和国产电视剧不能自拔并且不知日剧为何物的朋友推荐了《医龙》，结果第二天她就发信息来和我讨论剧情，真有一种做了好事的自豪感，下一部的话推荐《诈欺游戏》吧。

澄香（美编）



☆周末和朋友约好去仙湖植物园游玩，结果由于自己起床晚了朋友单独先出发了。等到本人赶到的时候她已经心情非常不错地出了植物园大门。由于再次进去需要重新购买入园的门票，结果一商量，后来两人一起去了附近的大梅沙。虽然睡过头但在大梅沙也玩得很开心。

栏目主持：白菜

火热秘技

天气终于明显开始转热了。虽然以前也发过很多次牢骚，但在内陆长大的我真的很不习惯沿海城市这种潮湿的热法。要说温度倒也不高，但一天下来背上黏黏糊糊的感觉就是那么不爽。

PSP 日版 圣赞诗篇 聚集在奥利哈刚神名之下

圣なるかな －オリハルコンの名の下に－

●女主角攻略选项

本作可攻略的女主角一共6名，专属路线进入条件的判定为好感度高低。提升好感度的方法除了将该角色与主人公放入同一个部队击倒敌人外，日常的选项也是很重要的。以下将列出所有提升好感度的选项，供大家参考。



斑鸠 沙月

【1章】
沙月先辈の弁当
そこまで气を遣わなくてもと考える
【2章】
学食へ向かう
【3章】
ここは沙月先辈と一绪に
【5章】
先辈とルプトナ达を追いかける
沙月先辈の仕事を手传う
【8章】
见つめ续ける（2周目以后出现）
みんなを引っ张ってくれる、先辈（占据绿の守时）

永峰 希美

【1章】
希美の弁当
家に寄っていくかと诱う
【2章】
教室へ向かう
【3章】
希美と一绪に行こう
【5章】
まだ他の场所へ行ってみる
カテイマを探してみる
希美のライブがあったっけ
【8章】
见つめ续ける（2周目以后出现）
いつも侧にいてくれる、希美（占据绿の守时）

カテイマ=アイギアス

【1章】
希美の弁当
家に寄っていくかと诱う
【2章】
学食へ向かう
【3章】
せっかくの机会だからカテイマと
【5章】
カテイマとナ–ヤに声をかける
カテイマを探してみる
保健室で休む
【8章】
见つめ续ける（2周目以后出现）
真面目で一途な、カテイマ（占据绿の守时）

ルプトナ

【1章】
希美の弁当
家に寄っていくかと诱う
【2章】
学食へ向かう
【3章】
せっかくの机会だからカテイマと
【5章】
先辈とルプトナ达を追いかける
ナ–ヤ达の吃茶店に行く
ルプトナを探してみる
【8章】
见つめ续ける（2周目以后出现）
元气いっぱいの少女、ルプトナ（占据绿の守时）

ナ–ヤ＝トトカナナフィ

【1章】
沙月先辈の弁当
そこまで气を遣わなくてもと考える
【2章】
教室へ向かう
【3章】
希美と一绪に行こう
【5章】
カテイマとナ–ヤに声をかける
ナ–ヤ达の吃茶店に行く
保健室で休む
【8章】
见つめ续ける（2周目以后出现）
破天荒な大统领、ナ–ヤ（占据绿の守时）

ナルカナ

ナルカナ在2周目以后的第8章选择“手を伸ばす”即可进入专属路线，之前的选项随意选择就好。

PSV 日版

职业野球魂2012

プロ野球スピリッツ2012

●比赛时的小动作

・将球投向观众席

当守备方让攻击方三人出局的时候，如果最后一个球是外野高飞球接杀，那么按住○＋△键可以将球投向右边观众席，按住□＋△键则投向左边观众席。

・预告全垒打

打者进入打击区之前，按住L＋R+对应方向键可以预告全垒打的方向。

↑：预告中央

→：预告右侧

←：预告左侧

・全垒打庆祝动作

打出全垒打后，按住L＋R+对应方向键可以做出不同的庆祝动作。



・防滑粉袋

投手在投球前，将右摇杆拉下方向，会出现使用防滑粉袋的动作。

PSV 日版

圣人协奏曲 陨星之献诗

シェルノサージュ 失われた星へ捧ぐ詩

●获得HymP1.5倍

在オプション中登录ガストID，则游戏中获得的HymP会变为通常的1.5倍。



●与高价的シャール契约方法

与シャ–ル契约时所需要的点数由能力值、共有人数和契约人数来决定。由于契约人数可以变更，因此如果目标シャ–ル的价格比较高，那么可以先将已经契约的シャ–ル解放掉，与目标シャ–ル契约之后，再与他们进行再契约。

契约时必要点数					
契约人数	2	3	4	5	6
Hymp倍率	2倍	3倍	5倍	7倍	10倍

●时间操控

通常在梦世界中，现实世界的时间是停止的。如果在工作中或睡眠中进入了梦世界，那么在此期间工作进度也会停下来，浪费了不少时间。但是如果不从梦世界回到现实世界而直接结束游戏，然后再读取存档的话，现实世界经过的时间会跟梦世界经过的时间同步。例如预定30分钟完成的工作，中途在梦世界消耗20分钟，然后退出游戏读档，现实世界的工作完成时间就会只残余10分钟。当然梦世界发生的事件也会被记录下来。善用这个方法可以节省不少时间。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

跨越三平台的《时间旅人》确定发售日为7月12日，喜欢石井次郎作品的玩家可预先留个心眼。五月上旬的游戏荒过后，《Persona2 罚》和《马里奥网球 公开赛》相继发售，再算上月底的《联合01》、《DQ》，也算颇为丰盛。实际上，留心发售表的玩家能发现几乎每年5月上旬都会出现游戏断档，究其原因，乃日本也有五·一黄金周呀。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年5月					
17日	柏青哥天国3D 大海物语2 职业柏青哥风云录·花 希望与背叛的学园生活	パチパラ3D 大海物语2 ～パチプロ风云录·花 希望と里切りの学园生活～	Irem	ETC	6090日元
24日	G1大赏	G1グランプリ	Genki	SLG	6090日元
24日	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オ－プン	Nintendo	SPG	4800日元
24日	大家的缘日	みんなの缘日	NBGI	ETC	3990日元
24日	快乐动物牧场	ハッピ－☆アニマル牧场	Ubisoft	SLG	3990日元
24日	我是航空管制官 机场英雄3D 羽田 with JAL	ぼくは航空管制官 エアポ－トヒ－ロ－3D 羽田 with JAL	Sonic Powered	SLG	6090日元
31日	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	ドラゴンクエストモンスタ－ズ テリ－のワンダ－ランド3D	Square Enix	RPG	5490日元
31日	联合01	GUILD01	Level-5	ETC	3980日元
2012年6月					
14日	阿贡贪吃大冒险	ゴン バクバクバクバクアドベンチャ－	NBGI	A·AVG	5040日元
14日	战火纷飞 精英分队	Heavy Fire The Chosen Few	Hamster	STG	4980日元
21日	和凯蒂猫一起世界旅行！前往各个国家吧	ハロ－キティとせかいりょこう！いろんなくにへおでかけしましょ	Compile Heart	ETC	5040日元
26日	毁灭英雄	Heroes of Ruin	Square Enix	A·RPG	售价未定
28日	卡片召唤师	カルドセプト	Nintendo	TAB	4800日元
28日	侦探 神宫寺三郎 复仇的轮舞	探侦 神宫寺三郎 复仇の轮舞	Arc System Works	AVG	5040日元
2012年7月					
5日	纸盒战机 爆 加强版	ダンボ－ル战机 爆ブ－スト	Level-5	RPG	4400日元
5日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	RPG	6279日元
5日	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンタ－たちからにげきれ！	NBGI	ACT	5040日元
12日	时间旅人	タイムトラベラ－ズ	Level-5	AVG	5980日元
12日	口袋足球联盟 快乐足球	ポケットサッカ－リ－グ カルチョビット	Nintendo	SLG	4800日元
12日	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオ－ブ	NBGI	MUG	5040日元
14日	口袋妖怪 全国图鉴 专业版	ポケモン全国图鉴Pro	Nintendo	ETC	1500日元
19日	魔法工厂4	ル－ンファクトリ－4	Marvelous AQL	A·RPG	5229日元
26日	洞窟物语3D	洞窟物语3D	日本一Software	ACT	5040日元
2012年8月					
30日	恶魔召唤师 灵魂黑客	デビルサマナ－ ソウルハッカ－ズ	Atlus	RPG	售价未定
30日	闪乱神乐 爆裂 红莲少女	闪乱カグラ Burst －红莲の少女达－	Marvelous AQL	ACT	5980日元
未定	新·超级马里奥兄弟2	NEW ス－パ－マリオブラザ－ズ2	Nintendo	ACT	售价未定
2012年春					
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
2012年夏					
未定	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	售价未定
2012年秋					
未定	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	售价未定
未定	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	售价未定
2012年内					
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	S·RPG	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年6月					
23日	口袋妖怪 黑2	ポケットモンスタ－ブラック2	Pokemon	RPG	4800日元
23日	口袋妖怪 白2	ポケットモンスタ－ホワイト2	Pokemon	RPG	4800日元
2012年8月					
2日	全假面骑士 骑士世纪2	オ－ル假面ライダ－ ライダ－ジェネレ－ション2	NBGI	ACT	5230日元

Persona2 罚

5.17 ◆Atlus◆RPG◆6279日元 A 期待度

作为《罪》的下篇，与前作间隔几乎正好一年。《罪》的大结局有两种解读，一是众人成长后的圆满，另一则也暗示了新故事的起点。主人公变为天野舞耶，更强大的敌人新世塾席卷起了新的阴谋之岚，完美保留的故事值得剧情派玩家欣赏，里见直也会进一步提供新的篇章以补完原作的世界观。

马里奥网球 公开赛

5.24 ◆Nintendo◆SPG◆4800日元 A 期待度

虽然画面看起来比较胡闹，但作为一款网球游戏来说，“《马里奥网球》系列”向来有着极高的素质。本作来到了3DS上，裸眼3D的效果自不用说，运用触摸屏操作的快捷击球、对应陀螺仪传感器的越肩视角模式，都能给玩惯系列作品的玩家带来全新的体验，是不可错过的联机佳作。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年5月					
24日	武士与龙 包装版	サムライ＆ドラゴンズ デラックスパッケ-ジ版	SEGA	ACT	3990日元
29日	抵抗 燃烧天空	Resistance: Burning Skies	SCE	FPS	39.99美元
2012年6月					
7日	与凯蒂猫在一起！打方块V	ハロ-キティといっしょ！ブロッククラッシュV	Dorasu	PUZ	4800日元
7日	机动战士高达SEED 激战宿命	机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY	NBGI	ACT	5980日元
12日	潜龙谍影 HD版	Metal Gear Sollid HD Collection	Konami	ACT	39.99美元
14日	超级猴子球 大玩特玩	ス-パ-モンキ-ボ-ル 特盛あそビ～タ！	SEGA	ACT	5040日元
14日	Persona4 黄金版	ペルソナ4 ザ・ゴ-ルデン	Atlus	RPG	7329日元
28日	潜龙谍影 HD版	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	ACT	4980日元
2012年7月					
5日	骷髅大冒险	Dokuro	SCE	ACT	2400日元
12日	时间旅人	タイムトラベラ-ズ	Level-5	AVG	5980日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年5月					
17日	Persona2 罚	ペルソナ2 罚	Atlus	RPG	6279日元
17日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポ-タブルが续くわけがない	NBGI	AVG	6280日元
17日	苍黑之楔 绯色的碎片3 通向明天的门	苍黑の楔 绯色の欠片3 明日への扉	Idea Factory	AVG	6090日元
17日	文明开华 葵座异闻录 再演	文明开华 葵座异闻录 再演	Furyu	AVG	6090日元
17日	断罪的玛利亚 钟	断罪のマリア ラ・カンパネラ	Karin	AVG	6090日元
24日	冬宫哥特 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナ-ジュ ゴシック ～ウルム・ザキ-ルと暗の仪式～	Starfish	RPG	6090日元
24日	歌唱王子 出道	うたの☆プリンスさまっ Debut	Broccoli	AVG	6090日元
24日	十三支演义 偃月三国传	十三支演义 ～偃月三国传～	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	水月 贰 携带版	水月 贰～Portable～	GN Software	AVG	6279日元
31日	娇蛮之吻3学期 携带版	つよきす3学期 Portable	Candysoft	AVG	6825日元
31日	苍翼默示录 连续变换 扩张版	ブレイブル- コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	FTG	5040日元
31日	危恋搜查室	アブナイ恋の搜查室	QuinRose	AVG	6300日元
31日	神与恋爱心	神さまと恋ゴコロ	Takuyo	AVG	7140日元
31日	Phi・Brain 羁绊之谜题	ファイ・ブレイン 绊のパズル	Arc System Works	AVG	5040日元
2012年6月					
7日	风暴恋人 快！	STORM LOVER 快！！	D3 Publisher	AVG	5040日元
14日	炸弹★占卜	バクダン★ハンダン	Idea Factory	AVG	6090日元
14日	永无大陆 纳鲁鲁王国物语	ワ-ルド・ネバ-ランド ～ナルル王国物语～	Althi	SLG	3990日元
21日	秋叶原之旅 加强版	AKIBA'S TRIP PLUS	Acquire	A・AVG	3990日元
21日	喧哗番长兄弟 塔京大逃杀	喧哗番长Bros. ト-キョ-バトルロイヤル	Spike Chunsoft	A・AVG	5229日元
28日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチ-ズ-白银の翼-	角川Games	STG	6279日元
28日	樱花战狱 携带版	樱花センゴク Portable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	混沌时代6	ジェネレ-ション オブ カオス 6	Idea Factory	SLG	6090日元
2012年7月					
5日	美食的俘虏 美食生存者2	トリコ グルメサバイバル！2	NBGI	ACT	5230日元
12日	时间旅人	タイムトラベラ-ズ	Level-5	AVG	5980日元
19日	艾鲁猫方块	アイル-でパズル-	Capcom	PUZ	2990日元
19日	新・剑、魔法与学园物 刻之学园	新・剑と魔法と学园モノ。 刻の学园	Acquire	RPG	5980日元

DVD光盘内容导视

游戏展望台

- 潜龙谍影 HD版
- 灵魂献祭
- 漫画英雄弹珠台 复仇者编年史
- 索尼克全明星赛车 变形
- 二维音乐
- 超级猴子球 大玩特玩
- 卡片召唤师
- 美食的俘虏 美食生存者2
- 恋爱战队爱&和平 THE P.S.P.
- 马力全开！特别要素满载PSP化大作战！
- 超级弹丸论破2 再见绝望学园
- 新・剑、魔法与学园物 刻之学园
- 我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作
- 这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园夏日战争篇
- 数码宝贝世界 复原
- 艾鲁猫方块
- Persona2 罚





新作特搜队

- 神孕 请为我生孩子吧！
- 未来日记 第13个日记所有者 RE:WRITE
- 游戏里也要听爸爸的话
- 真・三国无双 VS
- 血腥吸血鬼



新动一刻

- AKB0048
- 潜行吧！奈亚子



喧闹游园

- 魔法键盘



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在喧闹游园《魔法键盘》的视频中，主角用魔法键盘把自己的破车换成了什么车？

A：法拉利　B：保时捷　C：奔驰



PEGA精美游戏周边 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2012年6月4日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第184辑上公布，敬请关注。

大奖



2名
北通MVP球王2手柄（无线锂电震动版）



2名
北通动力堡垒（普通版）



2名
北通MVP特洛伊手柄

幸运奖



1名
北通动力堡垒（迷你版）



1名
北通“魔方炫音”耳机



1名
北通“中国风”保护胶套



1名
北通PSP“中国风”水晶盒



1名
北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）



1名
北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第180辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名

手柄、外接电源



城市	姓名
杭州市	梁小东
肇庆市	林宇
常州市	熊激扬
贺州市	杨晓波
北京市	张京潍
天津市	赵方

幸运奖 6名

北通掌机周边



城市	姓名
汕头市	陈奕潼
宿迁市	郭峰
西安市	寇冠一
广州市	李柏聪
南宁市	卢尚拓
铜仁市	邹石俊

《掌机王SP》第180辑 DVD问答——中奖名单

城市	姓名
玉林市	车扬帆
上海市	杨雪
天津市	张淳

答案：A



3名
PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：12元